2CD

PEŁNA WERSJA GRY **RED SHARK**

POLSKA PREMIERA ŚWIETNEJ GRY AKCJI!!!

action PLUS

magazyn zawodowych graczy

www.actionplus.com.pl

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102 NR 04/2003 (61) CENA: 9,90 zł (w tym 7% VAT)

PORADNIKI I SOLUCJE

26 MEGAPORADNIK!

Unreal 2

Przepis na smażonego Skaarja!

38

Arx Fatalis

Przywróć światło krainie Arx!

50

II Wojna Światowa

Zbaw świat przed koszmarem wojny!

54

Iron Storm

Czas na ostateczną konfrontację!

NA CELOWNIKU

Legenda FPS powróciła!!!

str. 12

IGI 2: Covert Strike

» FPS dla komandosów

C&C: Generals

» Kontynuacja serii C&C

Impossible Creatures

» Stwórz swoją kreaturę

Star Wars: Clone Wars

» Przeżyj Wojnę Klonów!!!

PS2, GBA i GameCube

» Recenzje gier

NOWE HITY Z FIRMY Codemasters

PRISONER OF WAR • IGI 2 - COVERT STRIKE

TOCA RACE DRIVER • COLIN McRAE RALLY 3

Szczegóły na następnej stronie

Wygraj gry na PlayStation 2

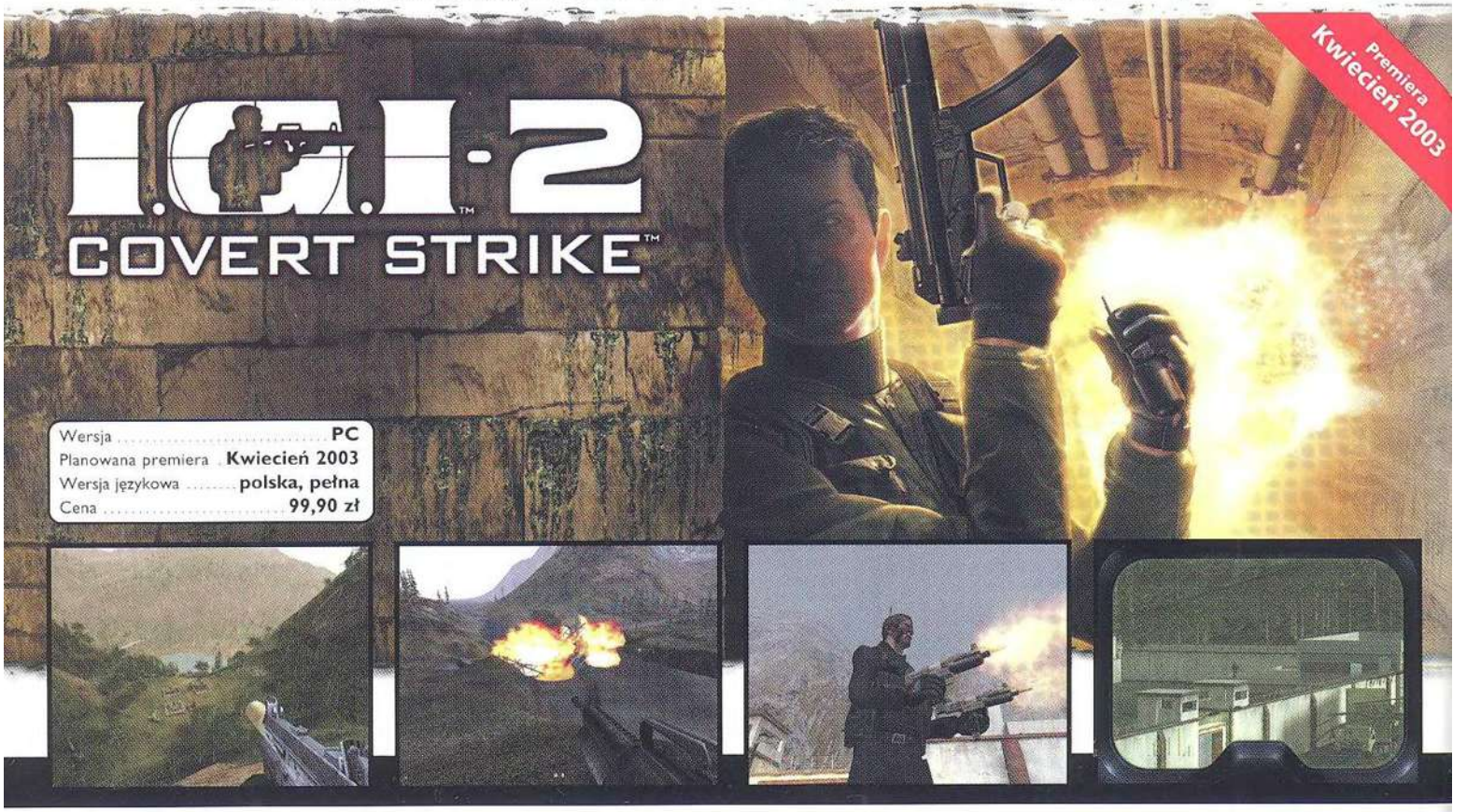
Nr 61 • Kwiecień 2003 9,90 Zł (w tym 7% VAT)

9 771429 964037 04

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

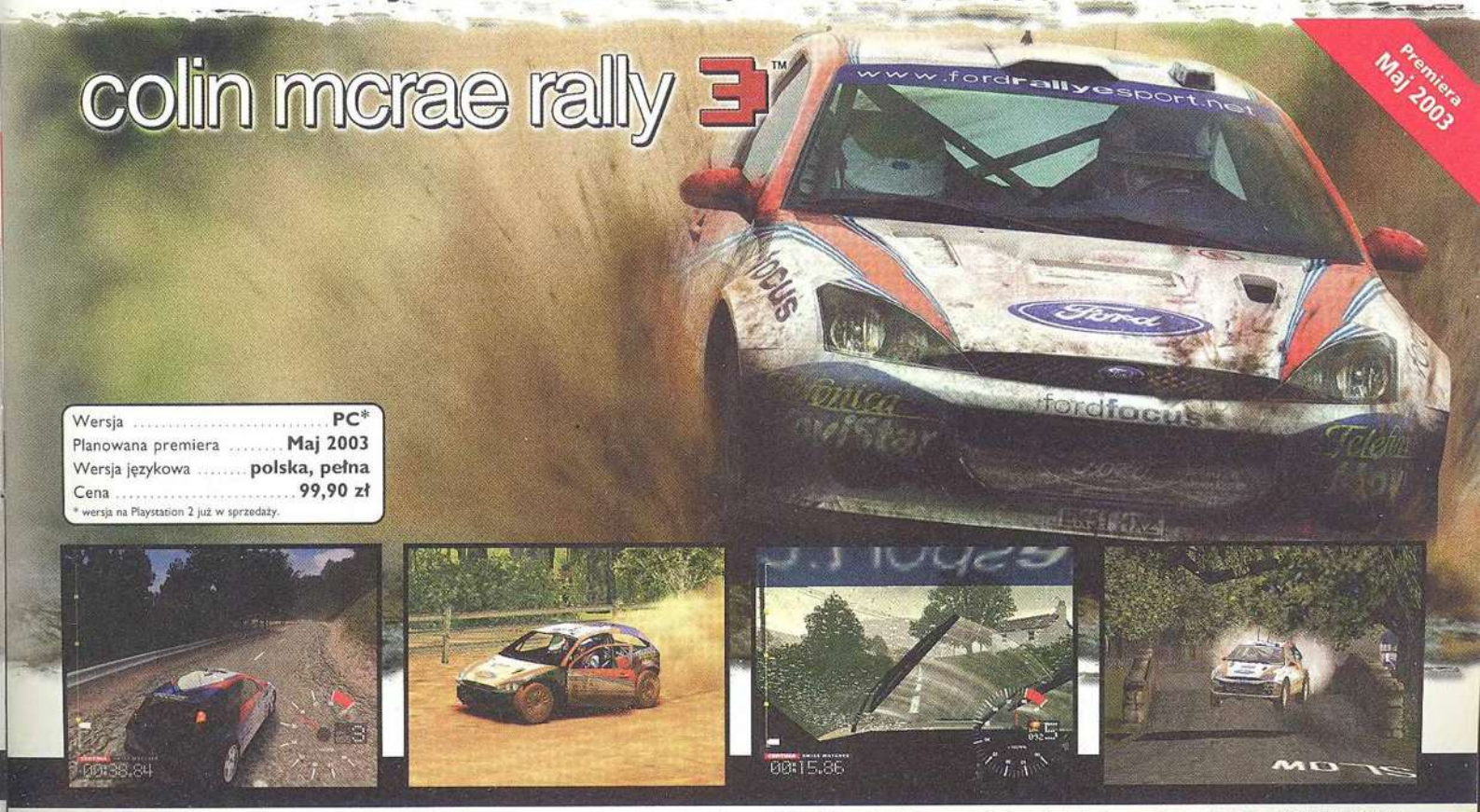
PREZENTUJĄ!

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA™
RACE DRIVER™
Premiera Kwiecień 2003
Wersja ..... PC*
Planowana premiera . Kwiecień 2003
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!


colin mcrae rally 3™
Premiera Maj 2003
Wersja ..... PC*
Planowana premiera ..... Maj 2003
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
Codemasters® GENIUS AT PLAY™
PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
CD-ACTION
TV TV
Oglądaj w sobotę o 13⁰⁰ na TV4!
Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

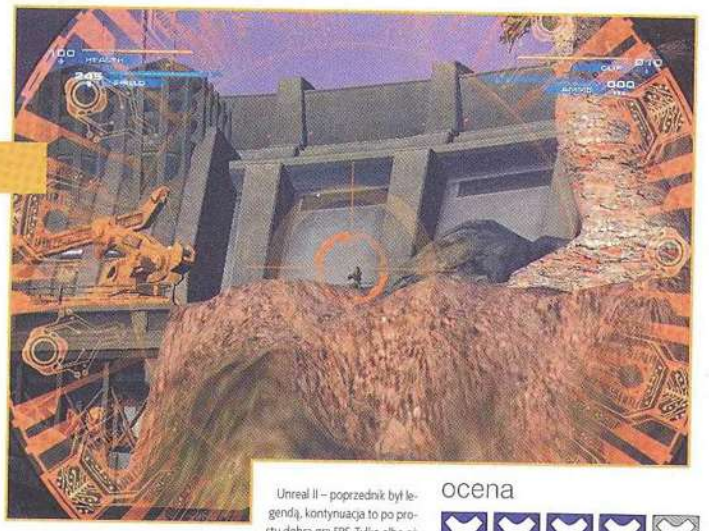
Spis treści
Kwiecień 2003

Bajt
05 Najświeższe wiadomości ze świata gier komputerowych

Tester
12 Unreal II
14 IGI2: Covert Strike
15 Command & Conquer: Generals
16 Silent Hill 2
17 Grom
18 Impossible Creatures
19 Hoverace
20 Big Mutha Trucks
21 Crashed/Twin Caliber
22 Clone Wars/Capcom vs. SNK 2 EO
23 Rocky
24 Knockout Kings 2003/NBA Live 2003
25 Ace Golf

Poradniki/solucje
26 Unreal II
38 Arx Fatalis (cz. 1)
50 II Wojna Światowa
54 Iron Storm (cz. 2)
64 Divine Divinity (cz. 3)

77 Włóż płytę: Red Shark
78 Tipsomaniak
82 Game Over



Unreal II – poprzednik był legendą, kontynuacja to po prostu dobra gra FPS. Tylko albo aż – zależy od podejścia.

ocena

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to stara skala szkolna (inaczej staroszkolna - he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia, i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że tytuł plasuje się ponad solidną średnią. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.

Witam!!!

Wraz z wiosną wszystko budzi się do życia. Niedźwiedzie budzą się z zimowego snu, ptaszki zaczynają świergotać, kwiatki zakwitają, a producenci gier zaczynają pokazywać to, czego nie zdążyli dokończyć przed Bożym Narodzeniem, a co wreszcie jest gotowe i można wypuścić to na rynek. W minionych tygodniach dostaliśmy kilka bardzo mocny tytułów – Unreal II, IGI 2: Covert Strike, Command & Conquer: Generals to bez wątpienia najważniejsze premiery PC początku roku. A w kolejce czekają już tytuły – symulator kosmiczny Freelancer, historyczna strategia Praetorians, PC-towa wersja konsolowego przeboju Metal Gear Solid 2. A jeśli już mówimy o konsolach – luty nie był dla ich posiadaczy szczególnie łaskawy – tylko kilka gier wartych uwagi, z których tak naprawdę wyróżnia ją się jedynie Rocky i Ace Golf na GameCube'a. Marzec będzie lepszy – konsolowa wersja The Sims i europejska premiera Metroid Prime to wydarzenia, na które warto czekać.

W numerze aktualnym należy jeszcze polecić poradniki i solucje – czyli to, z czego Action Plus słynie. Wszystkich, którzy borykają się z ukończeniem Unreal II, kieruję na stronę 26, na której grę tę rozpracowaliśmy w najdrobniejszych szczegółach. Zaczynamy również solucję kolejnej udanej gry RPG zatytułowanej Arx Fatalis i zamykamy mega solucję innej, czyli Divine Divinity. W numerze znajdziecie też tipsy do najnowszych gier PC i konsolowych – to na stronie 78.

Zapraszam do lektury. I jeszcze jedno – nowe motto redakcji Action Plusa to chcesz być wielki, nie możesz być miękki. Więcej na ten temat za miesiąc.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS
magazyn zawodowych graczy

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 04/2003 (61)
Kwiecień 2003

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. redaktora naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół redakcyjny
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński,
Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Daniel Sodkiewicz,
Michał Weber, Ewelina Skowrońska, Tomasz Waszkiewicz

Redaktor techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Katarzyna M. Buszewska,
Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:
Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 516 35 19
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 516 35 44
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 516 35 17,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 516 35 43, faks 516 35 90
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public relations, promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 341 20 83 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata, Archiwalia:
tel. (022) 517 05 31 do 35
e-mail: prenumerata@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Bartosz Anielski - tel. (071) 343 24 11

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k, ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawca czasopisma Action Plus ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy
czyli luty w branży

01. W ostatnich dniach lutego w Berlinie odbyło się Vivendi Universal Games Spring Fair 2003 - czyli ujednolicone prezentacje gier niemal wszystkich oddziałów tego multimedialnego kolosa na glinianych nogach. Zaprezentowane gry, z wyjątkiem trzech czy czterech, nie wzbudzały jednak entuzjazmu zaproszonych gości (trzy najciekawsze - Homeworld 2, Ground Control II i The Hobbit przedstawiamy na kolejnych stronach pisma). Prezentacje Hulka i Counter-Strike: Condition Zero były dodatkowo obostrzone kategorycznym zakazem robienia zdjęć, co przestawało dziwić już po kilku chwilach spędzonych nad tymi wyraźnie niedopracowanymi grami. Zabrakło również wyraźnie przeboju-niespodzianki w postaci np. Half-Life 2.

Innym niemiłym zaskoczeniem był brak gier Blizzarda - choćby World of Warcraft, Warcraft III: The Frozen Throne i StarCraft: Ghost oraz... nieoczekiwana nieobecność Malice (mimo faktu, że widniała na przygotowanych wcześniej standach) - wygląda na to, że przesunięcie daty premiery tej xboksowej platformówki na koniec roku ma na celu odświeżenie jej niezbyt zachwycającego już obrazu.

02. W lutym ujawnione zostały kolejne szczegóły dotyczące Phantoma - tajemniczej czwartej konsoli, o której wspominaliśmy miesiąc temu. Jak wynika z wywiadu 'Herald-Tribune' z szefem Infinium Labs, twórców konsoli, idea Phantoma zawiera się w pojęciu szerokopasmowej „prywatnej sieci wirtualnej" (tworzonej również przez Infinium Labs), która umożliwi nabywanie gier za pośrednictwem Internetu. Co przy tym ciekawe, nie będzie wymagany żaden dodatkowy osprzęt prócz gniazdka kabla lub DSL. Po włączeniu konsoli i automatycznym zalogowaniu do Sieci gracze będą w stanie komunikować się z sobą, ściągać dema i poprawki do gier już posiadanych oraz naturalnie kupować nowe gry (brak będzie jakiegokolwiek napędu zewnętrznego, co ma uniemożliwić nielegalne kopiowanie gier). Cena pojedynczej konsoli wynosić ma 600-700 dolarów (trzykrotnie więcej niż PS2 czy Xbox), jednak większość z klientów nabędzie ją tak jak telefon komórkowy - płacąc „grosze" za sprzęt, ale zarazem podpisując umowę abonamentową na korzystanie z sieci Infinium Labs. W skład zestawu wchodzi konsola z ogromnym dyskiem twardym i „sztywnym łączem" oraz bezprzewodowa klawiatura, mysz i pad.

03. Stan konsol na miesiąc luty ma się następująco: Sony przygotowuje podbój rynku dziewiczego – Chin, i jak wieść niesie - opóźni europejską premierę modemu. Microsoft traci coraz więcej, ale poprawia notowania wśród graczy, dzięki czemu Xbox może się szczycić pewną - drugą po PS2 pozycją na rynku. Nintendo GameCube zaś... cóż, zewsząd dobiegają nas doniesienia developerów o ograniczeniu wsparcia dla tej konsoli. Ostatnim z długiej listy wycofujących się z GameCube'a „z powodu niskiego popytu" jest THQ, które skasowało 8 gier w produkcji. Być może na zmianę tego stanu wpłyną spodziewane majowe obniżki cen wszystkich konsol - do 149$ w przypadku PS2 i Xboksa oraz 99$ dla NGC.

04. Nintendo pozostaje na pocieszenie niekwestionowane mistrzostwo świata w lekkiej kategorii wagowej - konsolach podręcznych. Jego Game Boy Advance SP, czyli „łamany" Game Boy Color, wykonany w technologii Game Boy Advance i wyposażony w podświetlany ekran, w pierwszym dniu sprzedaży w ojczyźnie Japonii znalazł 300 tys. nabywców! Co przy tym ciekawe - setki Japończyków, mimo niezbyt przystępnej ceny, ustawiało się w wielometrowe kolejki na ulicach miast.

Europejczycy na własne GBA SP poczekają do 28 marca (o ile nie zakupili ich już po kosmicznych cenach na Allegro).

05. Sukces Nintendo niedobrze wróży jego wyrastającemu konkurentowi w kategorii hand-heldów - Nokii i jej N-Gage'owi (hybrydzie telefonu, ampmana i - naturalnie - konsoli do gier). Pierwsze recenzje na podstawie osobistych oględzin gadżetu nie pozostawiają wątpliwości, że zabrakło jakże potrzebnego doświadczenia. N-Gage'owi zarzuca się m.in. kształt ekranu, który jest dłuższy niż szerszy, co z oczywistych przyczyn utrudnia grę np. w Tomb Raidera, nieergonomiczny design wymuszający wyjmowanie baterii przed instalacją „listka" z grą i przeładowanie klawiszami wierzchniej powierzchni telefonu, przy kompletnym pominięciu jego boków (a przecież pomysł klawiszy pod palcami wskazującymi znany jest nie od dziś...). Dodatkowo analitycy przewidują,

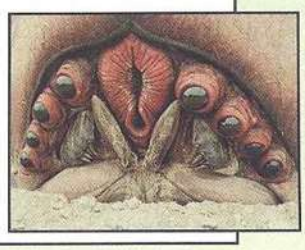
że N-Gage kosztować będzie min. 400$ (dwa razy więcej niż PlayStation 2 czy Xbox!), co sprawia, że na gadżet ten pozwolić sobie będą mogli jedynie najbogatsi.

Za N-Gage'em przemawiają natomiast gry - m.in. Pandemonium, Tomb Raider, Sega Rally, Sonic N, Virtua Tennis, a nawet Major League Baseball, Moto GP i... Red Faction! Jak jednak potoczą się losy tej „telsoli" - nie chcemy przesądzać.

06. Zamknięcie przez Electronic Arts studia Westwood (m.in. Dune 2, Command & Conquer, ostatnio Earth & Beyond) i przeniesienie studia Pacific do centrali w Los Angeles nie oznacza wcale, że ten bezsprzecznie najpotężniejszy obecnie wydawca obawia się o własną przyszłość. Przeciwnie - ujawnione plany zapowiadają zwiększenie liczby pracowników o co najmniej 300 osób, z których gros znajdzie zatrudnienie jako developerzy w wewnętrznych studiach EA. Warto dodać, że w Los Angeles, w bezpośredniej odległości od Hollywood - tworzone będą odtąd gry serii 007, Medal of Honor (przynajmniej trzy kolejne w drodze) i Command & Conquer (jako pierwszy dodatek do Generals), co bez wątpienia wpłynie na zwiększenie współczynnika filmowości wymienionych gier.

07. W lutym podsumowane zostały straty wywołane atakiem SQL Slammera (również SQL Hell i Sapphire) - robaka blokującego działanie serwerów SQL, o którym informowaliśmy w poprzednim numerze. Jak się okazało, Slammer był najszybciej rozprzestrzeniającym się wirusem, jaki dotąd stworzył człowiek. Potrzebne mu było zaledwie 10 minut (podwajał liczbę kopii co 8,5 sekundy), by przemierzyć wszystkie strefy czasowe i wszystkie kraje świata! Największe spustoszenie wyrządził w Korei Południowej i USA, w których m.in. zablokował bankomaty Banku Ameryki, spowodował wstrzymanie prac Continental Airlines czy centrali pogotowia ratunkowego (ściślej numeru wypadkowego 911) w Seattle. Uderzył też rykoszetem w twórców standardu SQL, blokując dostęp do MS Zone i MS Network. Ogólne straty rzeczoznawcy wycenili na ok. miliard dolarów.

Smaczku całości dodaje fakt, że Symantec najprawdopodobniej wiedziało o zagrożeniu Slammerem i nie poinformowało o nim innych użytkowników Sieci, prócz własnych klientów - użytkowników Norton Antivirus DeepSighta, którym na kilka godzin przed atakiem rozesłało „szczepionki" przeciw wirusowi.



08. W lutym rząd Stanów Zjednoczonych zgodnie z prawem zajął domenę ISO News - światowe centrum informacji dla tych, którzy lubią wiedzieć (mieć) szybciej niż oficjalnie. Podstawą było Digital Millennium Copyright Act (amerykańskie prawo autorskie) zabraniające rozpowszechniania sprzętu umożliwiającego wykorzystywanie nielegalnego oprogramowania. Właściciel strony zaś - David Rocci - przyznał się do sprzedawania chipów modyfikujących konsole PS2 i Xbox.

09. Walka pomiędzy nVidią a ATI - dwoma światowej wielkości producentami graphics processing units, czyli procesorów graficznych, przybiera zgoła nieoczekiwany obrót. Przyzwyczailiśmy się do niepodzielnej dominacji GeForce'ów, za którymi goniły Radeony, gdy tymczasem okazuje się, że w pierwszych dniach marca dzięki R350 i Radeonowi 9700 Pro ATI obejmie prowadzenie nad pierwszymi GeForce'ami FX. Nieoczekiwana utrata pozycji lidera przez nVidię bez wątpienia wymusi na tym amerykańskim przedsiębiorcy koncentrację wszelkich sił nad następnymi liniami GPU - NV31, NV34 i NV35. Czy trzy kroki naprzód wystarczą, by wyprzedzić K-ATI-dyjczyków - zobaczymy.

Plan wydawniczy

marzec

12.03	Pro Evolution Soccer Platinum	PSOne PS2
12.03	Silent Scope 3	PS2
13.03	Tenchu: Wrath of Heaven	PS2
17.03	Everblue 2	PS2
17.03	Breath of Fire 4	PC CD
17.03	The Sims	PS2
17.03	Resident Evil Zero	NGC
17.03	Ultima Online The Age of Shadows	PC CD
17.03	LotR: The Two Towers	Xbox NGC
17.03	Dino Crisis 2	PC CD
17.03	Anno 1503	PC CD
19.03	NBA Street 2	PS2 Xbox
19.03	Project IGI 2: Covert Strike	PC CD
19.03	Silent Hill 2 Director's Cut	PS2
26.03	The Sims	Xbox
31.03	Def Jam Vendetta	PS2

w marcu także

Rayman 3: Hoodlum Havoc	NGC GBA
Star Wars: Bounty Hunter	NGC
Star Wars: The Clone Wars	PS2 Xbox
Street Hoops	PS2
Paradise Cracked	PC CD
Port Royale	PC CD

kwiecień

02.04	The Sims	NGC
02.04	TOCA Race Driver	PC CD
06.04	Indiana Jones & the Emperor's Tomb	PC CD Xbox
07.04	Hitman 2: Silent Assassin	Xbox
07.04	Championship Manager 4	PC CD
07.04	New World Order	PC CD
11.04	Soldiers of Anarchy	PC CD
16.04	HoMM4: Winds of War	PC CD
16.04	ZOE Second Runner	PS2
16.04	ISS 3	PS2
16.04	Gothic II	PC CD
16.04	Metal Gear Solid 2 Substance	PS2
18.04	Devastation PL	PC CD
18.04	X-Men 2: Wolverine's Revenge	PC CD PS2 NGC Xbox GBA

w kwietniu także

Rayman 3: Hoodlum Havoc PL	PC CD
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PS2 Xbox

Homeworld 2

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RTS**
Producent: **Relic**
Strona: **http://www.homeworld2.com/**

Stopień zaawansowania: 80%

Już blisko 4 lata dzielą nas od dnia premiery najwybitniejszego (także dziś) przedstawiciela kosmicznych strategii czasu rzeczywistego. Homeworld - bo o nim mowa - zawrócił nam w głowach nie tylko dlatego, że jako jeden z pierwszych wprowadził trzecią oś (operowanie w trzech wymiarach nie jest wcale łatwe...), lecz także - bo był pierwszym RTS-em w ogóle, w którym treść i forma stanowiły niemal idealną całość! Nic dziwnego zatem, że koronę króla gatunku może mu odebrać dopiero Homeworld 2. Ten zaś - co mówimy na podstawie testów grywalnej wersji alfa - ma ogromną szansę, by to uczynić!

Homeworld 2 realizowany jest w myśl zasady „ewolucja, nie rewolucja" i raczej nie zaskoczy doświadczonych 'Hiigran' niczym niespodziewnym. Zakres usprawnień i lista elementów nowych musi jednak budzić uznanie największych nawet malkontentów. Gra rozpoczyna się po blisko stu latach spokojnego życia w „homeworldzie" - Hiigarze. W tym czasie imperium zbudowane przez naszych dawnych i przyszłych podopiecznych rozwinęło się na ogromne przestrzenie galaktyki. Podbój przerywa pojawienie się nowego przeciwnika - Vaygrów. Dysponują oni - co stanowi odpowiedź na pytania graczy, dlaczego obie strony konfliktu w pierwszym Homeworld były tak do siebie podobne - całkowicie odmiennymi typami statków, ba - nawet technologiami, i stosują inne taktyki walki. W przestrzeni wypełnionej teraz wszelakiegorodzaju kosmicznym śmieciem (polami asteroidów, mgławicami, szczątkami statków itp. - możliwe jest wykorzystywanie ich np. w charakterze osłony!) pojawi się także cała flotylla nowych statków, m.in. lotniskowce. Interesującą nowością jest także opcja tworzenia grup bojowych - możliwe jest powiązanie niszczycieli lub wspomnianych już lotniskowców z jednostkami eskorty i posługiwanie się taką grupą jak niegdyś eskadrą. Nie sposób wreszcie nie wspomnieć o usprawnionym interfejsie i... trybie multiplayer (do 6 graczy!), w którym możliwa będzie gra Vaygrami.

Walkę o własne przeznaczenie w Homeworld 2 rozpoczniemy najprawdopodobniej już tego lata.

PC CD PS2 Xbox NGC GBA ■ *Prince of Persia: The Sands of Time*

Dawno, dawno temu - tak dawno, że pewnie wcale nieprawda, gracze pierwszych komputerów 16-bitowych - Amig i Atari ST, spędzali godziny, wcielając się w postać perskiego księcia próbującego uwolnić cud-niewiastę z łap obrzydliwego wezyra. Przygoda ta sprowadzała się w istocie do przemierzania labiryntów korytarzy najezonych pułapkami w rodzaju ostrzy i kolców i... strażników. Mimo tej względnej prostoty ludzie, którzy dziś zapewne wprowadzają w świat gier własne dzieci, bawili się przy Prince of Persia znakomicie. Co więcej - uzasadnione jest twierdzenie, że bez niej nie byłoby dzisiejszych platformerów. Wspominamy tamte czasy chwały zaś dlatego, że Ubi Soft Montreal (twórcy Splinter Cell) przyznało się, że w jego studiach powstaje sequel tamtej wyśmienitej gry (opuśćmy litościwie zasłonę milczenia na nieudolnego naśladowcę - Prince of Persia 3D). Ten zatytułowany Prince of Persia: The Sands of Time ponownie wcieli nas w postać Księcia Persji, w rękę włoży jatagan i lekko pchnie, widząc nasze zawahanie na widok kilometrów korytarzy. Niestety w chwili obecnej wiemy niewiele ponad to, że na początku gry nasz perski herosuruchomi niebezpieczną klepsydrę czasu, a w przygodzie pomagać mu będzie „piękny, tajemniczy i najpewniej zdradliwy sprzymierzeniec" - nie wiemy.

www.ubisoft.com

Sega na sprzedaż?

Informowaliśmy już o planowanym połączeniu cierpiącej na dotkliwe braki gotówki i perspektyw Segi z japońskim twórcą maszyn arcade - Sammy. Wspominaliśmy - śladem azjatyckiego 'Wall Street Journal' i agencji Reutera - pogłoski, jakoby Segą interesowały się Microsoft i Electronic Arts. Mieliśmy wreszcie nadzieję, że w końcu znajdzie się przytomny nabywca, który tchnie nowego ducha w zmęczone ciało Segi. Ostatnie doniesienia z frontu są takie, że nie są prowadzone żadne rozmowy na ten temat. Jak potoczą się dalsze losy tego czworokąta - czas pokaże.

www.sega.com

PC CD PS2 Xbox ■ *Take-Two, plany na przyszłość*

Konferencja podsumowująca kolejny rok operacji Take-Two potwierdziła zarówno nasze nadzieje, jak i obawy. Potwierdzone zostały m.in. plany wydania kolejnych gier Rockstar - tajemniczego Manhunt a i filmowych The Warriors, oraz naturalnie kolejnej gry z serii Grand Theft Auto. Podobnie stało się w przypadku sequela Maksa Payne'a, który na ekranach monitorów i telewizorów pojawi się najpóźniej zimą. Pecetowy Gathering of Developers zamierza wydać Serious Sama „dwójkę" (nie Second Encounter, który jest w istocie czymś w rodzaju SS 1,5), Railroad Tycoon 3 i - wreszcie - Hidden and Dangerous 2. Gotham Games wreszcie zaproponuje filmową The Great Escape, konsolową Mafię i... Celebrity Deathmatch, czyli beat'em up na podstawie serialu „plastelinowego" z MTV.

Przed konferencją obawialiśmy się o dalsze losy Duke Nukem Forever. Brak wzmianki w planach o tym nieśmiertelnym nienarodzonym tylko utwierdził nas w przekonaniu, że nie ujrzymy go nigdy.

Przy okazji - 8,5 miliona sprzedanych kopii GTA: Vice City w wersji PS2 - imponujące, prawda?

www.take2games.com

PS2 Xbox NGC ■ *Medal of Honor x2*

Electronic Arts ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące dalszych losów uznanej w oczach fanów wszystkich platform (także GBA) serii wojennych first person shooterów - Medal of Honor. Tym razem w dwóch grach opisujących losy braci Donny'ego i Joe Griffina, przeniesiemy się nad Pacyfik - na front japoński, którzy, rozdzieleni w bitwie - podążać będą

International Superstar Soccer 3

Platforma: **PS2 NGC**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Konami**
Strona: **http://www.konami.com/**

Stopień zaawansowania: **65%**

Skrót ISS w środowisku wirtualnych piłkarzy konsolowych odczytywany jest natychmiast jako piłka nożna - wprawdzie zręcznościowa, niemniej dzięki sporej liczbie możliwych do stosowania technik i sztuczek - niezwykle grywalna. Nic zatem dziwnego, że wieść potwierdzająca pogłoski, jakoby trwały już prace nad trzecią odsłoną International Superstar Soccer, zostały przyjęte nieledwie euforycznie.

International Superstar Soccer 3 nie próbuje przełamać linii serii ujęcia symulacyjnego piłki nożnej i pozostawia to innej serii Konami - Pro Evolution Soccer. Nie oznacza to wcale, że wszystkim, czego trzeba zwycięzcom, są szybkie palce. Przeciwnie - gra odznacza się niezwykłą elastycznością i pozwala bawić się zarówno amatorom, jak i wyżeraczom wirtualnych muraw. W grze pojawi się ponad 90 drużyn, z których zdecydowana większość dysponować ma - dzięki licencji FIFA, oryginalnymi nazwami i nazwiskami zawodników, oryginalnymi stadionami i profesjonalnym komentarzem sportowym. Nowością w serii jest tryb zbliżenia, umożliwiający zbliżenie kamery do gracza, dzięki czemu strzał w światło bramki będzie znacznie bardziej precyzyjny, oraz tryb misji, w którym gracze zbierają punkty następnie pozwalające im nabywać np. nowe sztuczki, „otwierać" kolejne stadiony, a nawet - rodzaje meczów!

Już pierwsze obrazki ukazują, jak wielki postęp w dziedzinie grafiki, dzięki możliwościom konsol nowej generacji, stał się udziałem ISS3. Twórcy gry - KCE Osaka, zamierzają wykorzystać w pełni ten atut, by - poprzez odwzorowanie rzeczywistych zawodników - dać graczom posmak prawdziwego piłkarskiego widowiska. Temu celowi służy także (ponoć) znakomita AI, dla wirtualnych piłkarzy zaś, dla których nie będzie ona wyzwaniem - tryb multiplayer do czterech graczy naraz. Piłkarska wiosna dla właścicieli PS2 rozpocznie się w kwietniu, NGC zaś - w maju.

każdy własną ścieżką. Pierwsza z gier - Medal of Honor: Rising Sun - skoncentruje się na Joe walczącym od Pearl Harbor po Filipiny i pojawi już jesienią tego roku. Kluczowym atutem Rising Sun jest zupełnie nowy sposób gry - cooperative z drugim graczem w trybie dzielonego ekranu.

Druga z gier, dotąd oficjalnie nienazwana - wydana zostanie dokładnie rok później.

www.eagames.com

PS2 Xbox NGC ■ *X-Men Legends*

Raven Software zwolnione z tajemnicy z radością ujawniło szczegóły nt. gry role-playing z bohaterami komiksów i filmów „X-Men" w rolach głównych. X-Men Legends - gra łącząca w jedno elementy role-playing, strategii i akcji - podobna w istocie do Baldur's Gate: Dark Alliance - koncentrować się będzie na historii Magmy - jednej ze stosunkowo znanych mutantek; choć gracze dostaną także możliwość wykorzystywania w walce klasycznych superbohaterów, jak Wolverine, Cyclops, Jean Grey, Storm, Colossus, Angel, Iceman czy Nightcrawler (łącznie 19 postaci).

Legendy X-Men poznamy pod koniec tego roku.

www.ravensoft.com

GBA ■ *Wing Commander GBA*

Najmniejsza konsola wzbogaciła się o kolejny klasyczny już tytuł. Tym razem po Wolfenstein 3D, DOOM-ach i Beholderach przyszła pora na originowskiego Wing Commander: Prophecy - czyli... symulator myśliwca kosmicznego!

Mała wojna z Kilrathi rozpocznie się w maju.

www.raylight.it

PC CD ■ *TRON 2.0 w sierpniu*

Disney Interactive ogłosiło datę premiery Tron 2.0, first person shootera czerpiącego pełnymi garściami z klasycznego już filmu

www.ultima.pl
ULTIMA
Świat Elektroniczej Rozrywki

WYPRZEDAŻ !
Sprzedaż wysyłkowa
(0-22) 624-78-16
(0-22) 654-60-42
www.ultima.pl

TAKŻE NOWOŚCI W SUPER CENACH !

NIE ZWLEKAJ! OFERTA OGRANICZONA!
SZCZEGÓŁY: WWW.ULTIMA.PL

ZipZaps: Street Rally

http://www.shockwave.com/sw/content/zipzaps

Taki tytuł może nosić tylko jeden typ gry. Te uliczne wyścigi jednak różnią się - chociażby od tych znanych z Midnight Club - tym, że 1) ścigają się w niej samochody „na radio", 2) jest w Sieci, a więc zupełnie za darmo! Pierwszym, co rzuca się w oczy po uruchomieniu gry, jest znakomita jak na możliwości gier sieciowych oprawa graficzna. Trójwymiarowe otoczenie i modele pojazdów śmiało mogłyby pojawić się w komercyjnym tytule na GBA. Co więcej, szybko okazuje się, że grafika nie jest wszystkim, czym może się poszczycić ZipZaps: Street Rally, a gra nie sprowadza się do obserwowania. Przeciwnie - wraz z ekranem tytułowym rozpoczyna się kariera kierowcy wirtualnych RC cars!

W grze istnieją dwa tryby - wyścig i trening, którego głównym przeznaczeniem jest umożliwienie zebrania pieniędzy niezbędnych do tuningu modelu wozu. Po kilku startach w ramach tego drugiego i zmianie silniczka, przekładni, a nawet karoserii i felg - jesteś gotów do wyścigu na jednym z trzech poziomów trudności. Sterowanie samochodem odbywa się w sposób najprostszy z możliwych - za ruch samochodu odpowiadają cztery strzałki. Na drodze pojawiają się także znajdźki - przeszkody, jak guma do żucia, puszka czy kratka ściekowa, ale także baterie i - w trybie treningu - pieniądze.

Możliwe jest także bezpłatne ściągnięcie wersji poszerzonej o nowy tryb gry, trzy tory, cztery karoserie i - uwaga - obsługę joysticków! Polecamy!

Ground Control 2: Operation Exodus

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RTS**
Producent: **Massive Entertainment**
Strona: **http://www.groundcontrol2.com/**

Stopień zaawansowania: **75%**

Bezsprzecznie największą niespodzianką tegorocznych Vivendi Universal Games Spring Fair była prezentacja sequela Ground Control, strategii czasu rzeczywistego sprzed ponad trzech lat, która mimo znakomitych not miłośników gatunku, w Polsce wydaje się nieznana, a na pewno - niedoceniona w pełni. Na szczęście fanów GC na świecie było wystarczająco wielu, by usprawiedliwić stworzenie jej odpowiednika na PS2, następnie darmowego pecetowego expansion packa - Dark Conspiracy, i - obecnie - pełnoprawnego sequela Operation Exodus.

Ground Control: Operation Exodus rozpoczyna się w około 300 lat po finale pierwszej (pierwszych) części. Korporacja Crayven i Zakon Nowego Świtu - dawni adwersarze, to już jedynie historia. Wojna jednak trwa nadal, a jej uczestnicy - Terran Empire, Northern Star Alliance oraz nieujawniona dotąd trzecia siła - są bardziej zajadli niż kiedykolwiek wcześniej. Gracz wcieli się w dowódcę tej drugiej frakcji - demokratycznego i pokojowo (do czasu) nastawionego Sojuszu Gwiazdy Północnej, by - wykorzystując jedynie własny geniusz taktyczny (w grze nie zarządzasz surowcami i dysponujesz ograniczoną, modyfikowalną na początku misji pulą jednostek) - dać odpór armii Imperatora.

Ground Control zachwycił graczy znakomitym engine'em 3D (podobnie jak w Total Annihilation, w grze istniały walki powietrzne) i niemal bezbłędnym interfejsem. GC2 nie rozczarowuje pod żadnym z tych względów i podobnie jak w części pierwszej, przyjemna jest nie tylko gra, ale nawet samo jej obserwowanie. Uznanie budzi pełny trójwymiar, nieprawdopodobne uszczegółowienie terenu i zakres zbliżenia obrazu - od widoku na całe pole bitwy po najazd kamery na pojedynczą jednostkę, która wypełnić może pół ekranu! Zdumiewająca jest przy tym dbałość o szczegóły - model piechura śmiało mógłby służyć w first person shooterach! Usprawnieniu uległ także, choć trudno w to uwierzyć - interfejs gry - w tym kierowanie jednostkami. Pojawić się ma wreszcie wielki nieobecny pierwszej części - save w trakcie misji.

Niewielka objętość tekstu nie pozwala na pełny opis ostatniego ogromnego atutu Ground Control 2 - trybu mulitplayer. Wystarczyć zatem musi wzmianka, że umożliwia on zabawę do 8 graczy naraz, a przy tym jest na tyle elastyczny, że umożliwia dołączanie i opuszczanie gier w trakcie ich trwania.

Operację Wyjście rozpoczniemy najpewniej jeszcze w tym roku.

Marzec z PlayStation!!!

Marzec to miesiąc tak samo dobry jak każdy inny, by spędzić go z ulubioną konsolą. Jeśli masz PlayStation 2 i jesteś czytelnikiem naszego magazynu, możesz wziąć udział w konkursie, w którym do wygrania są gry Big Mutha Truckers, Crashed i Twin Caliber.

By wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na jedno proste pytanie -

który numer magazynu Action Plus trzymasz w tej chwili w dłoni:

a) 1
b) 2
c) 61

Prawidłową odpowiedź należy przesłać SMS-em pod numer 7164.

SMS musi mieć postać
AP.PS.X
Gdzie X oznacza właściwą odpowiedź (do wyboru a, b lub c).

UWAGA!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT - czyli dokładnie tyle, ile kosztuje wysłanie kartki pocztowej.
W losowaniu nagród pod uwagę wzięte zostaną tylko i wyłącznie zgłoszenia SMS-em z treścią zgodną z podanym schematem.

UWAGA!
Nie ma ograniczeń co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika konkursu.

science fiction z 1982 roku – „Tron". Zgodnie z zapowiedzią, walkę o kontrolę nad Tronem podejmiemy 26 sierpnia tego roku.

www.tron20.net

NGC ■ ***Pikmin 2***

Nintendo ujawniło pierwsze, niezwykle skromne informacje nt. Pikmin 2 - sequela jednej z najniezwyklejszych gier stworzonych przez Shigeru Miyamoto. Wynika z nich jednak niezbicie, że Captainowi Olimarowi towarzyszyć będzie partner i że możliwa stanie się gra multiplayer do czterech graczy naraz w trybie dzielonego ekranu.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.nintendo.com

GBA ■ ***Zelda na GBA***

Jak informuje holenderski magazyn 'Power Unlimited' - ponad rok trwają już prace nad nową grą serii Zelda na najmniejszą z konsol - GBA. O Zeldzie GBA będziemy informować na bieżąco.

www.nintendo.com

PC CD ■ ***Frozen Throne w czerwcu***

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, The Frozen Throne - pierwszy oficjalny dodatek do hitu ostatnich miesięcy - Warcraft III, w amerykańskich sklepach pojawi się 24 czerwca tego roku.

www.warcraft3.com

PS2 NGC ■ ***RTX Red Rock GameCube - R.I.P.?***

W niezupełnie jasny sposób - nie dla pracowników LucasArtsu - z planu wydawniczego i stron WWW zniknęła gamecube'owa wersja RTX Red Rock - ambitnej marsjańskiej action-adventure - co oznaczać może jedynie to, że nigdy nie ujrzy ona światła dziennego. Premiera wersji PS2 gry przewidziana była na maj.

www.lucasarts.com/products/rtx/

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

19:45

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

> ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

> ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

> NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl

PLAY it www.play-it.pl

Red Storm ENTERTAINMENT

Play It On ubi.com

Ubi Soft

© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

Donkey Kong, Junior

Symbol Nintendo - Mario Mario, jako postać z gruntu zła nie jest wcale przybyszem z alternatywnego wszechświata. W roli ciemiężyciela bowiem nasz przyszły sympatyczny hydraulik (wcześniej stolarz) wystąpił w Donkey Kongu Juniorze. Bohaterem tej klasycznej gry arcade jest Donkey Kong Junior - syn Donkey Konga, który w 1981 roku (i po dziś dzień) więzi Paulinę - dziewczynę Jumpmana i w kim wprawne oko wychwyci przyszłego stolarza, a następnie hydraulika - Mario. W Donkey Kongu Juniorze jednak role się odwracają - (już) Mario chwyta Donkey Konga i naszym - małej małpki - zadaniem będzie odbicie własnego nieszczęśliwego starego z łap złego człowieka.

Donkey Kong Junior wykorzystywał recepturę arcade stworzoną wraz z Donkey Kongiem. Podobnie jak tam, postać (tu mała małpka) musiała wspinać się po drabinkach (tu: lianach), zbierać przedmioty (tu owoce) i unikać przeciwników czyhających na najmniejszy błąd z naszej strony. Wszystko to po to, by po sięgnięciu po klucz otworzyć klatkę z dużym Donkey Kongiem i... przenieść się na kolejną, trudniejszą (łącznie z czterech plansz). Po ukończeniu wszystkich czterech i przykładnym obiciu złego Mario (Wario?) gra rozpoczynała się od początku z nieznacznie zwiększonym poziomem trudności.

Sprawdzenie, czy te cztery plansze są nadal tak zabawne jak niegdyś, a przede wszystkim obicie Mario możliwe jest dzięki emulacji dostępnej na stronie http://web.utanet.at/rkehrer/JDKongJr.html.

Hobbit

Platforma: **PC CD PS2 NGC Xbox**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Inevitable Entertainment**
Strona: **http://www.lotr.com/**

Stopień zaawansowania: **85%**

Vivendi konsekwentnie wykorzystuje prawa licencyjne do twórczości J.R.R. Tolkiena. I choć pierwsza próba - Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (action-adventure na motywach pierwszych dwóch ksiąg sagi o Wojnie o Pierścień) wzbudziła mieszane uczucia wśród fanów, to kolejne podejście - The Hobbit, powinno zadowolić nawet najwybredniejszych miłośników gatunku.

Nie popełnijcie jednak błędu i nie spodziewajcie się po Hobbicie gry role-playing. W rzeczywistości bowiem jest platformówką w najczystszym aspekcie - grą w stylu Croca czy Jaka and Daxtera i w luźny sposób nawiązuje do książkowego pierwowzoru. Tak tu, jak tam wszystko zacznie się wprawdzie „tuż za progiem" smalaju Bilba Bagginsa - i tak w „tam i z powrotem" koncentrować się będzie na tym właśnie bohaterze, poza tym podzielone będzie na 14 rozdziałów/poziomów, jednak obie historie znacznie się będą różnić. W interaktywnych Hobbitach nacisk bowiem położony będzie na walkę i proste zagadki polegające na konieczności odnalezienia przedmiotu i umieszczenia go we właściwym miejscu, nie zaś - sama podróż do Samotnej Góry.

Bilbo w grze to rudowłosy urwis, który mógłby odgrywać główną rolę w dowolnej, niekoniecznie tolkienowskiej grze tego typu. Uzbrojony jest w chyże, ale ciche stopy, świecące na niebiesko „Żądełko" i... Jedyny Pierścień. Te trzy elementy będą musiały wystarczyć w starciu z goblinami, trollami, wilkami, pająkami z Mrocznej Puszczy i innymi złymi stworami Śródziemia. W drodze do finałowej Bitwy Pięciu Armii i niezbyt książkowego pojedynku ze smokiem Smaugiem Bilbo odwiedzi m.in. Rivendell czy jaskinię Golluma, pozna Thorina Dębową Tarczę i jego krasnoludzką drużynę oraz - naturalnie - czarodzieja Gandalfa. Łącznie w grze pojawi się aż 125 postaci niezależnych! Interesującym zamysłem twórców jest także minigra w grze - Stonelords, którą będzie można niezależnie rozgrywać z przyjaciółmi.

The Hobbit rozpocznie podróż „tam i z powrotem" przez wszystkie platformy jeszcze w tym roku.

REKLAMA

PS2 ■ **This is Football! 2004**
Jak informuje polski oddział Sony Computer Entertainment, trwają prace nad kolejną częścią piłkarskiej serii This is Football! Za produkcję tegoż odpowiada rozsławione ostatnimi czasy The Getawayem, wewnętrzne studio SCEE - londyński Team Soho.

www.scee.com

Film ■ ***Ekranizacje, ekranizacje...***
Jak informuje 'Hollywood Reporter' - istnieją spore szanse, by Master Chief, bohater Halo, został... aktorem! Potwierdzone zostały także ekranizacje gier DOOM III i Return to Castle Wolfenstein. Wreszcie, by dopełnić obrazu ekranizacji - Electronic Arts rozważa pomysł z The Sims jako... reality show! Więcej na temat wymienionych (i nie tylko) - wkrótce.

PS2 Xbox ■ ***Aliens vs. Predator: Extinctions***
Duet Fox Interactive-Electronic Arts potwierdził pogłoski, jakoby kolejna gra serii Aliens vs. Predator miała się ukazać wyłącznie na konsole. Wraz ze zmianą platformy nastąpiła zmiana charakteru gry, która ze znakomitych first person shooterów przeobraziła się w zręcznościową strategię ukazaną w rzucie izometrycznym. Nie zmienił się natomiast pomysł, by do dyspozycji graczom oddać wszystkie trzy rasy - ludzi, xenomorphów, łowców. Każda z nich w walce z pozostałymi wykorzystywać będzie własną taktykę - marines zasypią pociskami, obcy - zalewają hordą pełzającego paskudztwa, predatorzy - wykorzystają zdolność maskowania.

Walki o przetrwanie w ramach Aliens vs. Predator: Extinction rozpoczną się latem.

www.eagames.com

Patronat medialny: **www.splintercell.gry.wp.pl**
Zamów już dziś w sklepie internetowym: **www.mig.pl**
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

PLAY it! www.play-it.pl

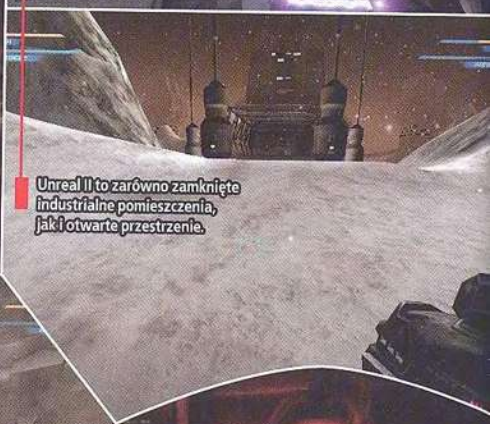
Ubi Soft
www.ubisoft.com

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Grę otwiera prezentacja koderskich umiejętności zespołu.

ACTION TIPS BONUS

W trakcie gry wciśnij [TAB] i wpisz: bemy-monkey, by uaktywnić cheaty. Teraz wpisz: God, by uruchomić tryb boski, lub Toggleinfiniteammo, aby włączyć niekończącą się amunicję.



Unreal II to zarówno zamknięte industrialne pomieszczenia, jak i otwarte przestrzenie.

Nie wszyscy przeżyją do końca rozgrywki...

W etapach z pająkami czuć napięcie i zagrożenie.

Kiedy taka kobieta mówi do ciebie 'Let's do it', nie ma się nad czym zastanawiać.

Unreal II: The Awakening

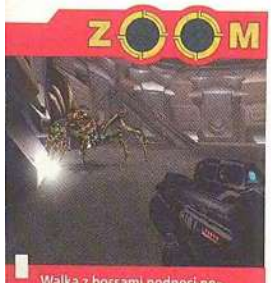
Wszystko, co nierzeczywiste...

ocena

Zwykła gra z niezwykłym wyglądem!

Producent: **Legend Entertainment**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPS**
Wymagania: **PII 733 MHz, 256 MB RAM**
Karta graficzna: **32 MB (min. GeForce 2)**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

ZOOM



Walka z bossami podnosi poziom adrenaliny - są twardzi i trudno ich pokonać.

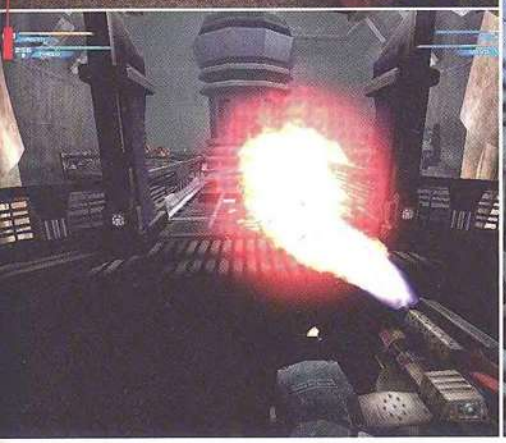
Jest takie angielskie powiedzonko, które jak ulał pasuje do Unreal II. Brzmi ono 'too little, too late', a można je przetłumaczyć na „zbyt mało, zbyt późno". Na drugą część kultowego Unreala czekaliśmy ponad pięć lat – czyli naprawdę długo – a obiecywano nam tak dużo, że gra, która ostatecznie trafiła do sprzedaży, musiałaby być rewolucją równie wielką jak pierwszy Unreal, oczywiście by sprostać oczekiwaniom. Tymczasem jest to zwykły i tradycyjny kosmiczny FPS. Swoją drogą, całkiem niezły...

Akcja gry toczy się w tym samym świecie, w jakim rozgrywał się pierwszy Unreal, jednak obie gry nie mają ze sobą niemal nic wspólnego. Jedynie porozrzucane po grze zabawne aluzje do poprzednika i skaarjowie, którzy pojawiają się na kilku poziomach, przypominają, że Awakening to kontynuacja gry otoczonej prawdziwym kultem wśród graczy PC. Jej głównym bohaterem jest John Dalton, pracownik Terran Colonial Authority - instytucji, którą można by nazwać strażnikiem kosmicznych kolonii. Dalton marzy o tym, by dołączyć do elitarnych oddziałów marines - jego podanie jednak jest cały czas odrzucane. Coraz mniej zadowolony z własnej pracy wypełnia misje powierzane mu przez TCA - i zazwyczaj wykonuje proste zadania na planetach leżących gdzieś na zapomnianych obrzeżach galaktyki. Na pokładzie statku kosmicznego Atlantis towarzyszą mu trzy osoby – Aida, ponętna piękność pełniąca funkcję pierwszego oficera; Isaak, specjalista od broni; i Ne'Ban, kosmita-pilot. Pomiędzy każdą z dwunastu misji Dalton wraca na Atlantisa, gdzie może porozmawiać z załogą i poznać ją bliżej. Te fragmenty gry dają chwilę oddechu między misjami, element ten jednak nie został wykorzystany w pełni - tak naprawdę bowiem na statku po prostu za mało się dzieje.

Na szczęście zupełnie inaczej jest w samych misjach, które wystarczająco intensywnie nasycone są emocjami. Dzięki stosunkowo niewielkiej liczbie misji autorzy gry postarali się - po pierwsze o to, by były one zróżnicowane, po drugie zaś o to, by w każdej było coś, chociaż jeden jej fragment, który pozwalałby ją zapamiętać. Takich „momentów" gra ma dużo (szczególnie dotyczy to porywającej końcówki) i działa to jak należy, niestety w zdecydowanej większości przypadków są to pomysły wykorzystane już wcześniej lub wymyślone na potrzeby innych gier gatunku – np. misja, w której bohater prowadzony jest przez obserwującego go - dzięki kamerom przemysłowym - ocalałego kolonistę czy fragment, w którym Dalton osłania zajętego naprawą sprzętu kolonistę. Trzeba jednak przyznać twórcom Unreal II, że pomysły te wykonali bezbłędnie i zadbali o ostateczny szlif, a te misje, w których zadaniem gracza jest ochrona wyznaczonego obszaru - są tu najlepsze z wszystkich podobnych etapów w innych grach FPS.

Ciekawym sposobem na wzbogacenie formuły oryginalnego Unreala jest wprowadzenie w kilku misjach postaci, które pomagają Daltonowi w ich wykonaniu. Niektóre z tych postaci kierują się własną sztuczną inteligencją, niektórym można wydawać proste polecenia, niezależnie jednak od konkretnego rozwiązania, bardziej to wciąga w świat gry i pozwala wejść weń jeszcze głębiej. Inny pomysł to wprowadzenie miejsc, w których trzeba wykazać się szczególną zręcznością, zazwyczaj przeskakując z platformy na platformę i unikając pułapek. To akurat rozwiązanie niefortunne, które jak dotąd sprawdziło

Efekty ognia wykonano tu doskonale!



Ne'ean - twój pilot, wprowadza do gry sporo humoru.

się tylko w jednym FPS-sie (Metroid Prime na GameCube'a), na szczęście takich właśnie fragmentów w grze jest niewiele.

Urozmaiceniu rozgrywki sprzyjają też walki z bossami, którzy pojawiają się co dwa-trzy etapy. Zazwyczaj są to przeciwnicy będący gigantycznymi wariacjami na temat wrogów spotykanych zazwyczaj na danym poziomie - są trudni do pokonania i wymagający kilku podejść. Ogólnie poziom reprezentowany przez przeciwników, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć, jest dość wysoki, a ich różne formy i kształty (od podobnych do gigerowskich obcych, przez genetycznie zmodyfikowane pająki aż po najemników-komandosów) wymagają zastosowania odmiennych strategii i technik walki. Starcia mogłyby być jednak dużo ciekawsze, gdyby Unreal II korzystał z dorobku wypracowanego przez twórców FPS w kilku ostatnich latach, takich jak head-shoty, wykrywanie konkretnego miejsca trafienia czy pozostawianie przez amunicję śladów na ścianach, podłogach itd. Tymczasem ogniowe pojedynki w Unreal II są bardzo oldschoolowe i sprowadzają się do bezpośrednich starć - strzelania do wroga z niedużej odległości tak długo, aż ten padnie. Takie rozwiązanie bawiło w grach z cyklu Serious Sam, tam jednak przeciwników były dziesiątki, tymczasem w Unreal II rzadko kiedy jest ich naraz kilkunastu na ekranie.

Element gry, jaki bezdyskusyjnie jest jej najmocniejszym punktem, to oprawa graficzna. Co prawda, niebo jest jedną teksturą, a animacje na silniczku gry momentami niedopracowane, mimo to oprawa graficzna Unreal II robi wrażenie. Engine radzi sobie z dużymi przestrzeniami - dzięki czemu zdarzają się tu rozległe, otwarte poziomy, niestety jednak ograniczone niewidzialnymi ścianami (!). Doskonale wyglądają także wnętrza, jakie mogłyby konkurować nawet z tym, co jak do tej pory dane nam było zobaczyć w Doom III. Maniacy z Legend Entertainment zrobili kolejny krok naprzód, jeśli chodzi o oprawę graficzną gier typu FPS. Może nie tak rewolucyjny jak w przypadku pierwszego Unreala, ale naprawdę duży. Cieszy stopień dopracowania szczegółów, takich jak efekty ogniowe czy wodne, które wykonano na bardzo wysokim poziomie.

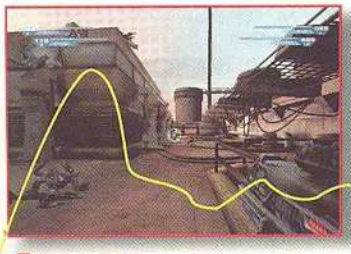
//Ten element gry, który bezdyskusyjnie jest jej najmocniejszym punktem, to oprawa graficzna. Co prawda, niebo jest jedną teksturą, a animacje na silniczku gry momentami niedopracowane, oprawa graficzna Unreal II robi wrażenie. //

Zdaje się, że znając mocne punkty silnika graficznego, twórcy gry podporządkowali mu bronie występujące w grze - i efekty ich działania podkreślane są przez graficzne smaczki. Arsenał dostępny dla gracza jest dość tradycyjny, ale zgodnie z tradycją Unreala zdarzają się bronie nietypowe – np. artefakt, który wypuszcza pajączki. Oczywiście wszystkie jednak mają dwa rodzaje strzału, obsługiwane lewym i prawym przyciskiem myszy. Poza tym giwery odpowiednio udźwiękowiono. Nie można też nie wspomnieć o assault rifle, broni przez długi czas podstawowej, która zamiast eksplodować w głośnikach brutalnością długich serii – tu, cicho szepcze. Trudno uwierzyć w to, że tak cicha broń rzeczywiście może zrobić krzywdę zmutowanym pająkom.

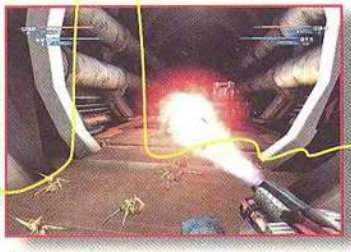
O Unreal II nie można powiedzieć, że to zła gra – jak na gatunek, który bowiem prezentuje, jest pozycją całkiem mocną i solidnie wykonaną. Niestety jednak nie ma w niej nic, co byłoby przełomem, nawet grafika - największa zaleta gry, w żadnym razie nie stanowi oczekiwanej rewolucji. Grę można ukończyć dość szybko, a brak opcji multiplayer oraz jakichkolwiek dodatkowych trybów gry w dużym stopniu uzależniają decyzję o jej zakupie od ceny, jaką zaproponuje polski dystrybutor. Na pewno jednak jest to pozycja, z którą warto się zapoznać - choćby po to, by móc zestawić ją z legendą, jaką jest pierwszy Unreal.

Tymo

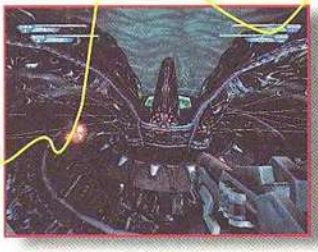
miodoMETR



Pierwsze poważna misja – kosmici przypominają Obcych. Jest nieźle!



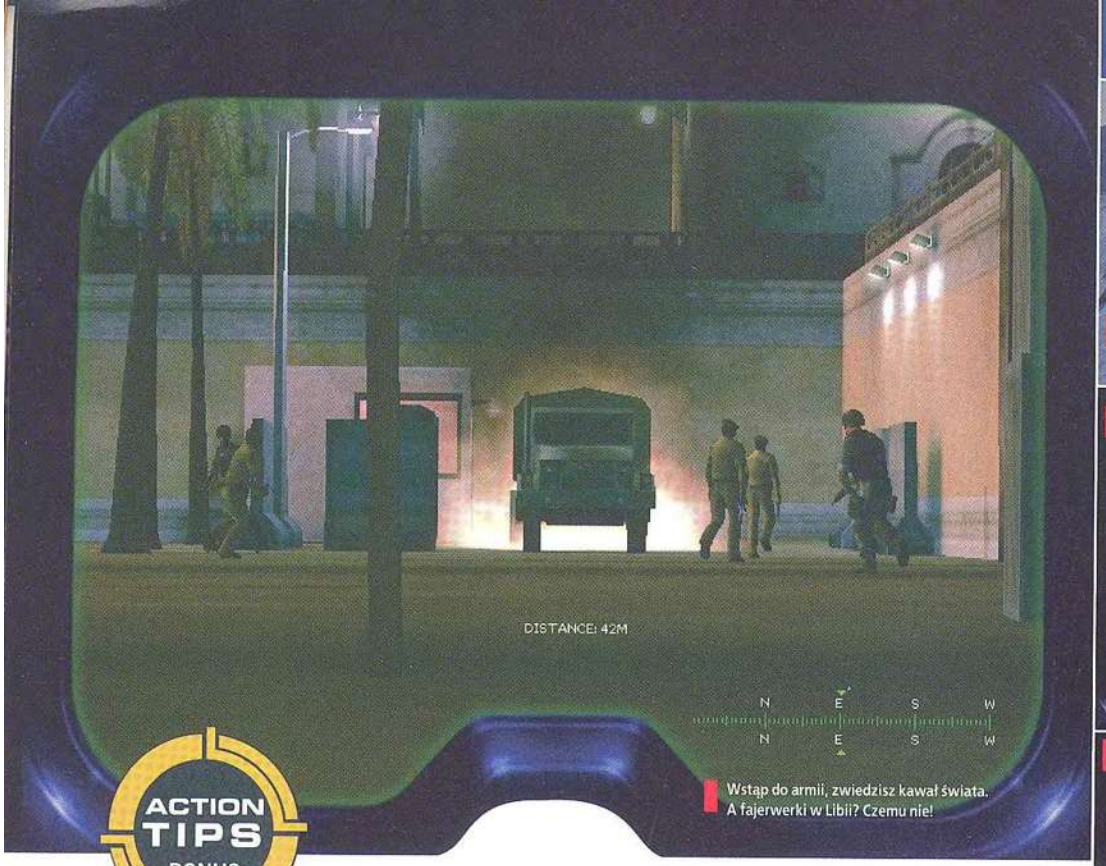
Planeta z pająkami. Można się przestraszyć, choć nie są to trudni przeciwnicy.



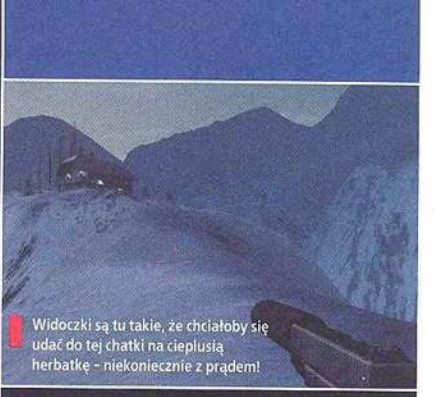
Nieoczekiwana zmiana scenografii. Mocny fragment gry.

Wielki finał – i ucieczka w kapsule ratunkowej.

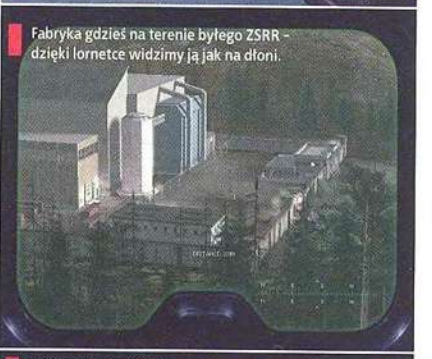
Koło czasu: Studio Legend Entertainment, twórca Unreal II, ma na koncie jedynie trzy gry – Unreala, Unreal II i mało znany tytuł Wheel Of Time. Ta ostatnia produkcja to prawdziwa perełka znana tylko wąskiej grupie graczy – a szkoda, bo to oryginalny FPS, łączący magię i przygodę z typowym dla gatunku strzelaniem. Jeśli uda ci się jeszcze doń dotrzeć, naprawdę warto się z nim zapoznać.



Wstąp do armii, zwiedzisz kawał świata. A fajerwerki w Libii? Czemu nie!



Widoczki są tu takie, że chciałoby się udać do tej chatki na cieplusią herbatkę - niekoniecznie z prądem!



Fabryka gdzieś na terenie byłego ZSRR - dzięki lornetce widzimy ją jak na dłoni.

Widzące przez ściany gogle termowizyjne są niezastąpione przy penetrowaniu budynków wprost.

ACTION TIPS BONUS

Twoim sprzymierzeńcem jest tu cisza - postaraj się najpierw zaplanować akcję (masz mapę, lornetkę i termowizor), a nie rzucać się na żywioł, bo go nie opanujesz.

IGI 2: Covert Strike

Niemal Splinter Cell, ale za to multi!

Gdy trzy lata temu ukazało się pierwsze IGI, niestety skończyło się na dość dużym rozczarowaniu. Gra była wprawdzie bezkonkurencyjna, jeśli chodzi o stealth shootery na PC, ale przy okazji miała także parę bugów. I to na tyle poważnych, że bardzo skutecznie utrzymywały na odległość co mniej napalonych graczy. Brak save'a połączony z wysokim poziomem trudności, głupi, a przy tym respawnujący się w nieskończoność przeciwnicy, nieistniejący tryb multi... Na szczęście niezła grafika, ciekawe misje i wielkie mapy przyciągnęły wystarczająco wielu zapaleńców, by twórcy - wraz z wydawcą – mogli podjąć decyzję o podjęciu prac nad „dwójką". I bardzo dobrze, bo tym razem pojawiła się gra, że palce lizać!

Najważniejsze, że udało się zlikwidować niemal wszystkie błędy, jakie były utrapieniem „jedynki". Mamy wreszcie opcję zapisania stanu gry w trakcie misji, aczkolwiek nie jest to - na szczęście! - niszczący atmosferę quicksave: trzeba wyciągnąć komputer, a w tym czasie pauza wcale się nie włącza, połączyć się z centrum dowodzenia - i dopiero wtedy zapisać stan gry. Poza tym mamy tylko kilka save'ów na misję, w zależności od poziomu trudności - a na hard nie ma ich wcale. Pozbyto się także pojawiających się z powietrza idiotów z kałaszami czy innymi uzi, więc raz oczyszczony budynek będzie dla nas bezpieczny aż do końca misji; jest także niezły multi dla dwóch teamów.

A co nie mniej istotne, mapy są jeszcze większe niż w „jedynce", zaś misje... kurczę, w ich trakcie zwiedzimy kopalnie, wysokogórskie stacje meteorologiczne, więzienia, miasta, rosyjskie lasy, libijskie pustynie, chińskie... wyliczać można by jeszcze całkiem długo, bo na gracza czeka dziewiętnaście bardzo zróżnicowanych misji (odbicia, ucieczki, infiltracje, eliminacje, zasadzki - co tylko chcecie!) podzielonych na trzy kampanie. I jak to jeszcze wygląda! Zwłaszcza tereny otwarte (choć miasta wcale dużo gorsze nie są) - może nie są tak duże jak we Flashpoincie, ale za to prezentują się jak żywe. A przy braku pojazdów, którymi można by się swobodnie po nich poruszać (choć taka kolejka w kopalni już jest), nieco mniejszy rozmiar i tak robi niezapomniane wrażenie.

W dodatku poszczególne misje, wraz z wykorzystującymi engine gry filmikami, układają się w jak najbardziej sensowną fabularną całość, której jednak - by nikomu nie psuć zabawy - zdradzać tu nie zamierzam.

A sama gra? Wcielamy się w postać tajnego agenta Davida Jonesa. Ten działa samodzielnie, choć wprawdzie może liczyć na wsparcie z centrali, ale ogranicza się ono - w uproszczeniu - do dostarczenia na miejsce akcji, miłych pogaduszek w trakcie oraz zabrania z powrotem. Poza gadaniem i taksówkami możemy jeszcze (na szczęście) liczyć na ekwipunek, w dodatku całkiem niezły: lornetkę ze wzmocnieniem jasności obrazu i zoomem, komputer z łączem satelitarnym robiący między innymi za świetną mapę terenu, gogle termowizyjne, wytrychy i „nieco" broni.

„Nieco" to jednak mało powiedziane. Wprawdzie naraz możemy przenosić tylko nóż, sztukę broni krótkiej (czyli pistolet), egzemplarz broni długiej (do której zalicza się wszystko - od pistoletu maszynowego do wyrzutni rakiet) oraz materiały wybuchowe lub granaty, ale za to natkniemy się tu na ponad trzydzieści rodzajów broni, spośród których każdą będziemy mogli wziąć do łapy (tak na marginesie: ekwipunek na misję - o ile ta nie jest bezpośrednią kontynuacją poprzedniej - dostajemy niestety z przydziału). Uzi, MP5, socom, kałasz, dragunow, M16, RPG-7, eagle - broni jest tu zatrzęsienie! Wprawdzie ze względu na charakter gry, najlepiej sprawdzają się bronie ciche, jak nóż czy glock 17 z tłumikiem lub socom, ale na szczęście znajdzie się tu kilka misji, w których można po prostu postrzelać. Także ze stacjonarnych ckmów, bo i na takie cuda się tutaj natkniemy.

A jak wypadło porównanie IGI 2 z wielkimi konkurentami rodem z konsol? Najważniejszą różnicą jest dużo większy teren, po którym się w tym przypadku poruszamy. Gwarantuje to znacznie większą swobodę działania i to poczucie wolności, którego na konsolach niestety brak. Można wypróbować różne warianty przejścia misji. Jednak by zdobyć najlepszą ocenę (zależy od czasu, celności, zdrowia i tego, ile razy nas zobaczono) i tak trzeba odkryć optymalną trasę – mimo to nie ma się tego uczucia wszechogarniającej liniowości. Poza tym mamy tu przypominający ten z Counter-Strike'a tryb multi, na pierwszy (drugi też) rzut oka równie dopracowany.

Także od strony fabularnej IGI 2 nie ma się czego wstydzić. W zasadzie przegrywa ono jedynie w przypadku efektów specjalnych, zwłaszcza w porównaniu do Splinter Cella, ale gra świateł w tym drugim jest po prostu nie do pobicia. Jeśli jednak chodzi o resztę, zwłaszcza napięcie i płynącą w żyłach adrenalinę, Innerloop nie ma powodów do wstydu!

Stąd też ostateczna ocena. Gra jest świetna, dopracowana, grywalna i wciąga jak mało która. Po prostu następca Thiefa – tyle, że ze współczesnym arsenałem broni. A dzięki trybowi multi i ocenom przejścia (misje można przechodzić tyle razy, ile się tylko chce) wystarczy na bardzo wiele długich wieczorów.

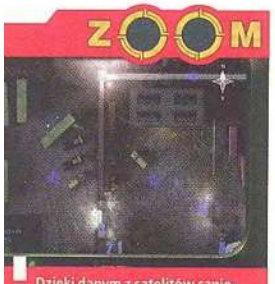
AI

ocena

Bardzo udana PC-towa odpowiedź na Splinter Cella i MGS2.

Producent: **Innerloop**
Dystrybutor: **Codemasters/CD-Projekt**
Wymagania: **PIII, 700MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM



Dzięki danym z satelitów szpiegowskich w czasie rzeczywistym możemy obserwować zachowanie się strażników.

Kim jest Chris Ryan? Oczywiście konsultantem wojskowym pomagającym przy tworzeniu gry, ale to nie wszystko. Jako żołnierz SAS brał m.in. udział w Pustynnej Burzy, gdzie jako jedyny członek zespołu Bravo Two Zero uniknął irackiej niewoli (trafiło tam 3 członków 8 osobowego teamu, 4 zginęło). W dodatku spisał tą historię, a książka „Bravo Two Zero" została wydana nawet w Polsce - polecamy jako wstęp do gry.

ACTION TIPS BONUS

Podczas walki z siłami GLA staraj się wykorzystywać jednostki o dużym zasięgu ostrzału. GLA często stosuje taktykę samobójczą, jeśli więc dopuścisz ich terrorystów na bliski dystans, mogą zdetonować własnych ludzi, co zakończy się rzezią wśród twoich wojsk.

Chiny to przede wszystkim dużo jednostek i silne oddziały pancerne.

Siły GLA często składają się z przerobionych sprzętów cywilnych.

Najlepszy element w oprawie graficznej to efekty związane z ogniem i wybuchami.

Command & Conquer: Generals

Pięciogwiazdkowy generał kontra terroryści!

Na prawdziwie nową premierową grę z serii Command & Conquer musieliśmy czekać bardzo długo – zdaje się, że minęły cała era i cała generacja gier, wśród których nie było C&C. Czy warto było czekać tak długo? Czy C&C: Generals zrekompensuje dziesiątki przedwczesnych zapowiedzi i przesuwanych terminów wydawniczych? Odpowiedź nie jest niestety jednoznaczna.

Podobnie jak C&C: Red Alert, tak i Generals zrywa z fabułą, w ramach której stają naprzeciw siebie siły NOD i GDI. Tym razem przyjdzie nam przejąć kontrolę nad jednostkami zbrojnymi jednej z trzech frakcji – USA, Chin oraz terrorystycznej organizacji GLA. Akcja gry – choćby ze względu na występujące w niej strony - toczy się oczywiście w niedalekiej przyszłości, ale charakter prowadzonych tu potyczek jest zbliżony do tego, co dzieje się na współczesnych polach walki. Wojska amerykańskie korzystają z najnowocześniejszej techniki - prowadzą walkę w sposób niezwykle wyrafinowany. Chińczycy mają sprzęt średniej klasy, ale ciężki - o dużej sile ognia, tani w produkcji, a przy wsparciu hakerów, którzy mogą dezaktywować obce jednostki, stanowi siłę trudną do pokonania. Terroryści dysponują oddziałami stosunkowo słabymi, ale te są bardzo przebiegłe – traktory rozpylające toksyny są zabójcze dla piechoty, a możliwość przemieszczania się podziemnymi tunelami daje przewagę walki z ukrycia. Aktualna sytuacja na świecie (Irak, Korea) w niezwykły sposób działa na klimat gry – to, co dzieje się na ekranie komputera, zyskuje na realizmie i po prostu bardziej wciąga.

Sama rozgrywka jest dość tradycyjna, raczej nie zaskoczy niczym weteranów gatunku RTS, choć twórcy gry postarali się nieco ją urozmaicić. Jednym z takich nowych elementów są np. specjalne umiejętności/rozkazy, jakie gracz zdobywa, osiągając podczas gry kolejne stopnie oficerskie. Taki opcjonalny rozkaz to np. możliwości przywołania ostrzału artyleryjskiego czy awaryjna naprawa wozów bojowych znajdujących się na wskazanym obszarze. Poza tym C&C: Generals to raczej standard – budujesz infrastrukturę bazy, tworzysz jak największą liczbę i jak najsilniejszych jednostek, formujesz z nich ogromny oddział i posyłasz na wroga. Nie udało się? Powtarzasz operację. Specjalne możliwości niektórych jednostek pogłębiają, jak zwykle w tej serii, strategię prowadzonych działań - ale najlepsza taktyka to nadal taktyka 'tank rush'.

// Ogólnie oprawa graficzna Generals jest słabsza, niż można się było spodziewać po grze tego kalibru – modele jednostek składają się ze stosunkowo niewielkiej liczby elementów, a budynki, szczególnie te neutralne - to proste pudełka pokryte nieciekawymi teksturami. //

Interfejs gry jest dość nietypowy – z jednej strony, odchodzi od dotychczasowych rozwiązań serii (ikony z boku ekranu zastąpił typowy dla ostatnich produkcji panel na dole), z drugiej zaś, niepotrzebnie trzyma się ich kurczowo (cały system sterowania opiera się tylko o lewy przycisk myszki, co będzie dezorientować graczy przyzwyczajonych do dwuprzyciskowego sterowania znanego np. z Warcraft III).

Główny tryb gry to cykl następujących po sobie misji, składających się na trzy kampanie, po jednej dla każdej ze stron. Niestety nie ma już filmików z aktorami, które w poprzednich częściach serii były motorem napędowym fabuły. W C&C: Generals wszystkie przerywniki animowane wykorzystują engine gry, co niestety nie wygląda już tak efektownie, tym bardziej że w ich trakcie zdarzają się dużo rzadsze spowolnienia. Ogólnie oprawa graficzna Generals jest słabsza, niż można się było spodziewać po grze tego kalibru – modele jednostek składają się ze stosunkowo niewielkiej liczby elementów, a budynki, szczególnie te neutralne - to proste pudełka pokryte nieciekawymi teksturami. Doskonale wykonano natomiast eksplozje i ogólnie wszelkie elementy graficzne związane ze strzelaniem, ogniem, wybuchami.

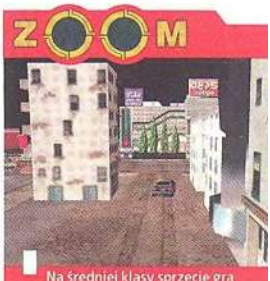
Ocena C&C: Generals nie jest łatwe. Pod względem oprawy graficznej to gra nieciekawa (na średnim sprzęcie) albo wymagająca bardzo mocnego PC-ta (przy detalach ustawionych na maksimum). To jednak dobry RTS – wciągający, bo dynamiczny, ale mało rewolucyjny, a jednocześnie nie tak dopieszczony jak równie tradycyjne, ale bezbłędnie wyprodukowane Warcraft III czy Age Of Mythologies. GB

ocena

Dobry RTS, ale już nie tak wyjątkowy jak poprzednie części cyklu.

Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	Cenega
Gatunek:	RTS
Wymagania:	PII 800 MHz, 128 MB RAM
Akcelerator:	32 MB
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	nie

ZOOM



Na średniej klasy sprzęcie gra wygląda po prostu brzydko!!!

Wojenna telenowela: C&C: Generals to już dwunasta gra z cyklu Command & Conquer. Pierwszą produkcją z serii było wydane w 1995 roku Command & Conquer, ostatnią - dodatek do C&C: Red Alert 2 zatytułowany Yuri's Revenge.

Praca kamery w przerywnikach animowanych wspiera się na rozwiązaniach filmowych.

Kim jest tajemnicza Maria? Co łączy ją z głównym bohaterem? To największa zagadka gry...

ACTION TIPS BONUS

Twórcy gry zmieścili w grze aż 5 różnych zakończeń (i jedno dodatkowe w wersji na Xbox). Najdziwniejsze z nich to dog ending, które wymaga odnalezienia dog key (jest w budzie za płotem, pomiędzy stacją benzynową a kręglami) i użycia go w pokoju obserwacyjnym na końcu gry.

W grze przeważają zamglone przestrzenie i mroczne, nieoświetlone pomieszczenia.

Silent Hill 2

We mgle nikt nie usłyszy twojego krzyku!

ocena

Kultowy i straszny tytuł - warto zagrać!

Producent: **Konami**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **przygodowa**
Wymagania: **PII 700 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2, Xbox**

W szyscy graliśmy w jakiś survival horror – nieważne, czy był to Resident Evil, Vampire Nights czy cokolwiek innego. Są to sympatyczne gry, w których nasza postać, najczęściej odważny komandos, używa raczej niewyszukanego arsenału i pokonuje setki nieprzystojnych potworasów. Pod koniec zwykle przychodzi mu/jej zmierzyć się z ogromną macką, którą pokonać można tylko używając wyrzutni rakiet - najpotężniejszej, często ukrytej broni. Później czekają na nas nowe stroje, bonusy, ekstrasy - aż miło powrócić do gry, aby zobaczyć odmienne zakończenie czy posłuchać żenująco zagranych dialogów. Odnosi się to do większości gier tego typu, szczególnie zaś do tych z Japonii. Ale nie w przypadku Silent Hill 2.

Zapytajcie moich znajomych - każdą grę, jaką dostaję do dłoni, niezależnie od jej jakości - obgrywam ze wszystkich stron. To „syndrom betatestera". Wchodzę w każdy zakamarek, sprawdzam - co by było, gdyby, wielokrotnie odwiedzam te same lokacje. Taki Deus Ex to dla mnie zabawa bez końca - nie spocznę, dopóki nie przeczytam każdej notatki i nie usłyszę wszystkich linijek tekstu. Jednak Silent Hill 2 to gra, której niemal nie tknąłem. Skończyłem ją tylko raz i nie mam ochoty do niej wracać. Czy to znaczy, że gra jest aż tak zła? Nie, wręcz przeciwnie - jest znakomita. Tylko, wstyd się przyznać, ja się jej autentycznie boję. Wbrew własnym nawykom grałem tylko w dzień, przed snem zaś - aby uniknąć koszmarów, oglądałem jeden z licznych filmów animowanych, które goszczą na mojej półce (najlepsze były „Przygody Czipmanków"). **Tajemnica Silent Hill - spowitego mgłą i opustoszałego miasteczka,** nie pozwalała oderwać się od telewizora. Nie można zatem powiedzieć, że gra nie wciąga. Ale po jej ukończeniu czułem, że spełniłem własny obowiązek – miałem już dość tytułowego miasteczka. Pamiętam, że pierwsza część cierpiała na częstą wśród importów z Japonii przypadłość - przekombinowaną fabułę. Oczywiście było mrocznie i straszno, ale po napisach końcowych gracz czuł się jak po maratonie tasiemcowych seriali - ta jest córką tego, a ten stryjem tamtego. Dwójka natomiast to dramat jednego człowieka, który zmuszony był podjąć najtrudniejszą decyzję w życiu. Pomagamy mu dźwigać to brzemię, a walka z demonami jest tutaj bardziej metaforyczna niż dosłowna (w specjalnym menu elementy zręcznościowe można wręcz wyłączyć). Fabuła jest tak przejmująca, że zazdroszczę ignorantom, którzy zasiadają do gry w błogiej nieświadomości tego, co ich spotka. Moim zdaniem, Silent Hill 2 to najstraszniejsza gra konsolowa na świecie. Ale już niekoniecznie komputerowa.

//Silent Hill to na pewno gra niezwykle przygnębiająca. Nie straszna, tak jak Resident Evil, ale właśnie przygnębiająca. Już obrazek podczas instalacji wywołał u mnie wspomnienia - cała ta atmosfera, rozpacz głównego bohatera, wszechogarniający smutek powróciły jak bumerang. //

Kiedy grałem w Silent Hilla na konsoli, nieomal z miejsca wczułem się w postać głównego bohatera – atmosfera opuszczonego miasteczka pochłonęła mnie bez reszty. Redakcyjna maszyna zaserwowała mi jednak inne wrażenia - małe tekstury (niska rozdzielczość), bitmapowe przedmioty i wolny silnik. Także sterowanie pozostawia sporo do życzenia. Trzeba jednak przyznać, że pozbyto się znanego z PS2 efektu ziarnistości - sprawia to, że ładnie wymodelowane postacie są ostre, a ich mimika czytelna. Dodano także, podobnie jak w wersji na Xbox, możliwość gry drugą postacią – Marią. Polecam jednak skorzystać z tej opcji dopiero po uporaniu się z głównym scenariuszem.

Silent Hill to na pewno gra niezwykle przygnębiająca. Nie straszna jak Resident Evil, ale właśnie przygnębiająca. Już obrazek podczas instalacji wywołał we mnie wspomnienia - cała ta atmosfera, rozpacz głównego bohatera, wszechogarniający smutek powróciły jak bumerang. Jest to jedna z niewielu gier, które zmuszają do przemyśleń. A „rozwiązanie zagadki" jest nie - tak jak w innych tego typu grach - głupie, ale naprawdę wstrząsające. W zasadzie to nie jest ani thriller, ani tym bardziej horror. Silent Hill 2 to dramat psychologiczny. Tylko ci, którzy dobrnęli do jednego z pięciu zakończeń, zrozumieją to.

Jeśli zatem możesz poświęcić nieco czasu jednej grze i nie straszne ci są mroczne klimaty, Silent Hill to bezpieczna inwestycja. Przyjrzyj się historii Jamesa Sutherlanda - mężczyzny, który w odpowiedzi na list zmarłej żony wyruszył w podróż do małego amerykańskiego miasteczka. Nie wiedział jednak, że los zabierze go dokąd indziej. Nie wiedział, że znajdzie się w strefie mroku...

Diabolik

ZOOM

W wersji na PC i Xbox Maria może być postacią grywalną.

Silent Hill 3: W chwili obecnej firma Konami kończy prace nad grą Silent Hill 3 i ta już niedługo trafi do sprzedaży. Tym razem bohaterem gry będzie Heather - młoda dziewczyna, która zaczyna przygodę w pełnym obrzydliwych bestii parku rozrywki. Szybko okazuje się, że to tylko nocny koszmar, ale to, co dzieje się później, jest równie przerażające...

Na linii wzroku - system znany m.in. z Commandos 2.

Widoczki są bardzo ładne.

Gracz może kontrolować maksymalnie 3 postacie. Walka na wysokogórskiej przełęczy z... Yeti.

Decydująca bitwa w kampanii "Mistrzowie maWalka przed buddyjską świątynią. Szkoda, że do wyboru nie ma trybu turowego walki.

GROM

...z jasnego nieba!

GROM to połączenie gry akcji i RPG. Fabuła rozgrywa się w 1943 roku w Tybecie. Polski komandos (sic!), niejaki Grom, uciekł z radzieckiego gułagu i trafił w wysokie Himalaje. Tutaj spotkał innego człowieka, którego zawieruchа wojny wygnała z ojczyzny - Czecha o imieniu Peter. Dwójka pomysłowych Słowian rozkręciła przemytniczy biznesik i zapewne wszystko potoczyłoby się inaczej, gdyby nie pewien starożytny artefakt.

Początkowo wiadomo tylko tyle, że aretefakt ów to potężna broń, dar przedwiecznych bogów dla Ardżuny (mitycznego herosa). O tej tajemniczej broni doniesiono wkrótce Hitlerowi i ten wysłał doborowe oddziały na jej poszukiwania. Grom jest jedynym człowiekiem, który może utrudnić i zniweczyć plan Führera.

Bohaterowie przemierzają górskie przełęcze - odwiedzają osady i realizują szereg questów. Twórcy reklamują grę jako nieliniową przygodę, choć to nie do końca prawda, bowiem scenariusz rozgrywamy zgodnie z planem i nie ma tu miejsca na alternatywne rozwiązania (bohater nie może np. wejść do wszystkich domów w osadzie - będzie to możliwe dopiero po zrealizowaniu określonego celu). Tak więc scenariusz jest jak najbardziej liniowy. Kilka wątków pobocznych, jak np. walka z bandytami, którzy grasują na górskich szlakach, nawet zapędzając się do wiosek, nie zmienia tej sytuacji, a jedynie urozmaica rozgrywkę. Postaci pobocznych w grze jest około 40, wśród nich dziwadła, takie jak Yeti, ożywione demony i inne maszkarony z tybetańskiej mitologii. Oczywiście głównym wrogiem Groma jego przyjaciół, są żołnierze Wermachtu.

System sterowania i walki przypomina nieco ten z Fallout Tactics. Pojedynek może się toczyć nawet na pięści, ale najbezpieczniej oczywiście zabić wroga z dystansu i nie narażać się na rany. Grom może skorzystać w trakcie gry z około 30 przedmiotów, w tym kilku rodzajów broni. Wyposażenie zaczyna się od broni obuchowej, a kończy na karabinach maszynowych. Gdzieś pośrodku plasują się granaty i broń biała. Raniony wróg wycofuje się, chowa i strzela zza ściany. Al stoi na wysokim poziomie, co sprawia, że trzeba się nieźle nabiedzić, by zlikwidować wrogów. Szkoda jednak, że broń sieczna w rodzaju maczet i noży taktycznych jest tak mało skuteczna. Walka w kontakcie może przez to trwać bardzo długo. Grom chlasta przeciwnika - ten słabnie, ale zdecydowanie za wolno jak na tak ciężkie obrażenia, jakie odniósł. Podobnie granat, który uderzy w głowę wroga i wybuchnie koło jego ucha - nie zabija delikwenta, a jedynie poważnie rani. Tyle, jeśli chodzi o realizm.

// Przygodowa gra akcji z elementami cRPG. Całkiem udana produkcja polskich develeperów, ale dlaczego tylko w wersji angielskojęzycznej? //

Dwójka przyjaciół przemierza górskie szlaki tak, że przypomina to nieco Final Fantasy (miniatura głównej postaci wędruje po mapie). Kiedy bohater wkracza do osady, widok zmienia się na izometryczny. W pomieszczeniach z kolei Grom i Peter przedstawieni są z boku (w niektórych miejscach - widok również z góry). Postacie w 3D całkiem nieźle komponują się z ręcznie malowanymi lokacjami 2D. Gracz może powiększyć lub pomniejszyć widziany obszar, ale opcja ta ma pewne ograniczenie. Po zwolnieniu klawisza zoom widok powraca do wyjściowej perspektywy. Natomiast scenerie są bardzo dobre. Przypomniał mi się klimat z Dark Earth, w którym otoczenie właśnie generowało najwięcej „ciężkiej" atmosfery. W trakcie gry przejdziemy 7 dużych etapów podzielonych na około 100 lokacji.

Fizyka postaci - OK. Biegają, czołgają się, skradają jak zawodowcy. Warto również wspomnieć, że bohaterzy mają ograniczoną „ładowność", co oznacza, że Grom nie wpakuje do kieszeni czołgu, a jedynie kilka rodzajów pukawek, apteczkę i kilka innych drobiazgów. Funkcję tragarza, podobnie jak w Dungeon Siege'u - pełni tu osiołek, który cały czas towarzyszy podróżnikom. Oprócz zwierzęcia i Petera - gracz może jeszcze kontrolować jedną postać (czyli jednocześnie 3, nie licząc osła).

Krótkie podsumowanie. Grafika, scenariusz, interfejs i muzyka to zalety gry. Do minusów zaliczyłbym liniowość scenariusza oraz niedociągnięcia realizmu. Okazuje się zatem, że Grom ma więcej zalet niż wad - oceniam grę na równą czwórkę.

Takasha

GROM - Grupa Reagowania Operacyjno-Manewrowego - jednostka wojskowa 2305 została utworzona VII 1990 decyzją rządu Tadeusza Mazowieckiego. Od 1995 nosi imię Cichociemnych Spadochroniarzy Armii Krajowej. Twórcą i pierwszym dowódcą GROM-u był Sławomir Petelicki - wówczas pułkownik, obecnie generał.

1992 GROM został zaangażowany do konwojowania tajnych akt przewożonych podczas akcji lustracyjnej. Jego możliwości w warunkach konfliktów międzynarodowych sprawdzono po raz pierwszy w 1994 r. Udział w międzynarodowej operacji „Przywrócić Demokrację" (Restoration of Democracy) na Haiti był nie tylko sprawdzianem kwalifikacji GROM-u, ale także pierwszą wspólną operacją z żołnierzami amerykańskimi (3rd Special Forces Group). Ponad pięćdziesięciu żołnierzy GROM-u od XII 1996 roku wchodziło w skład sił ONZ nadzorujących serbsko-chorwackie porozumienie pokojowe we Wschodniej Słowenii, ostatniej serbskiej enklawie w Chorwacji. Do zadań polskich żołnierzy należało m.in. eskortowanie VIP-ów i grup mniejszości narodowych, ochrona małych obiektów strategicznych, a także „błyskawiczne interwencje" w ewentualnych sytuacjach kryzysowych przed pojawieniem się sił głównych ONZ - UNTAES. Na Bałkany GROM powrócił w 1999 r. Jego członkowie ochraniali między innymi szefa misji weryfikacyjnej OBWE w Kosowie, Wiliama G. Walkera.

W maju roku 2000 dowódcą tej elitarnej jednostki został podpułkownik Roman Polko.

ACTION TIPS BONUS

Jeśli wróg atakuje grupą i nie ma szans na powstrzymanie oddziału - lepiej uciekać, a potem stopniowo powracać, wyłuskując wrogów pojedynczo (karabinem).

ocena

Porządny dodatek bez nadmiaru atrakcji.

Producent: **Rebelmind**
Dystrybutor: **CDV Software Entertainment AG**
Gatunek: **przygodowa akcja z elementami cRPG**
Wymagania: **P II 550 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **8 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

ZOOM

Kilka questów i pośrednich zadań nie zmienia faktu, że scenariusz jest liniowy.

Rebelianci: Grupa, która od ładnych paru lat (1994) wybija kolejne gry na PC. Niektórzy pamiętają zapewne zręcznościowy Mega Blast, klasyczną strzelankę kosmiczną Dark Moon lub przygodówkę dla dzieci Tymoteusz. Nowe projekty warszawskiej firmy są jeszcze bardziej obiecujące. Prace toczą się w tej chwili nad grą RTS/RPG Garść Złota, przygodowym tytułem akcji Wielka Wyprawa.

Skorpiony stanowią jeden z lepszych komponentów biojednostek.

Upton Julius to antypatyczny typek.

Czasem trudno zorientować się, jakie bestie ze sobą walczą.

Monstra z ogonem skunksa mają pewien specjalny atak...ek.

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij tyldę [~] i wpisz: cheat_buildings - stworzysz wszystkie budynki. Jeśli wpiszesz: cheat_coal(x) lub cheat_electricity(x), otrzymasz dodatkowy węgiel lub energię - zamiast x wpisz liczbę określającą liczbę jednostek.

Impossible Creatures

Bykoskorpiony kontra wilkoskunksy.

Studio Relic, twórca Impossible Creatures, cztery lata temu zachwyciło graczy, debiutując na rynku jedną z najlepszych gier strategicznych wszech czasów - kosmicznym RTS-em Homeworld, który supremację w tym gatunku oddał dopiero wydanej w końcu ubiegłego roku Hegemonii. Impossible Creatures zapowiadało się na produkcję równie oryginalną oraz nowatorską jak Homerworld, jednak gra, jaką ostatecznie dostaliśmy, to w istocie RTS bardzo tradycyjny. Na szczęście pozostało w nim kilka elementów wyróżniających go spośród innych produkcji - i te zapewnią grze grono oddanych fanów.

Grę fabularnie, jak i pod względem mechaniki rozgrywki charakteryzuje technologia o nazwie Sigma, która pozwala na łączenie dwóch różnych gatunków zwierząt. Sigmę opracował Dr Chance, ojciec głównego bohatera, który choć na imię ma Rex, przypomina Indianę... Jonesa. To tym bardziej trafne porównanie, że gra osadzona jest w drugiej połowie lat 30, w tym stylu utrzymane są też wszystkie konstrukcje pojawiające się w grze, jak choćby laboratorium (coś w stylu głównej bazy), które jest lokomotywą-poduszkowcem(!!!). Rex Chance chce odszukać ojca, który zaginął gdzieś na zapomnianym archipelagu Ameryki Południowej, ale zamiast niego zaraz po przybyciu na miejsce znajduje wroga (to były współpracownik ojca, który chce wykorzystać Sigmę do własnych celów), ale też sprzymierzeńca (uroczą asystentkę Dr. Chance'a, Lucy Williams). Jedynym sposobem na odnalezienie ojca jest dla Rexa powstrzymanie planów rzeczonego Uptona Juliusa - i to jest główny cel w kampanii dla jednego gracza.

Jak już wspominałem, Impossible Creatures to RTS pod wieloma względami tradycyjny. W grze występują dwa łatwo dostępne surowce - węgiel i prąd - gracz dysponuje jednostkami robotników, którzy pozyskują te surowce oraz stawiają konstrukcje - różne budowle pozwalają na tworzenie różnego rodzaju jednostek. Same jednostki również w pewien sposób są zwykłe - mogą być szybkie i słabe - doskonałe do zwiadu, silne i wolne - atakują na odległość itd. Oryginalność polega tu na sposobie tworzenia czy też może projektowania tych jednostek.

I na tym etapie gry ważna staje się Sigma. Choć w świecie gry występują też - niestety dość rzadko - naturalne gatunki zwierząt: wilki, lemingi, skorpiony i wieloryby. Rex może pobrać ich kod DNA - strzelając od nich z wiatrówki, następnie zaś wykorzystać go w laboratorium do stworzenia nowego rodzaju hybryd, w których połączy on mocne (czasem niestety także słabe) strony dwóch gatunków zwierząt, a wyeliminuje słabe. Gracz decyduje nie tylko o tym, jakie gatunki zwierząt wejdą w skład takiej hybrydy, ale także o tym, które części ciała (tylne łapy, przednie łapy, głowa, korpus, ogon) danego zwierzaka pojawią się u nowo tworzonego gatunku. Niestety mnogość tych gatunków i swoboda w ich łączeniu sprawiają wrażenie, że system pozwala tworzyć nieskończoną liczbę nowych i unikatowych jednostek - praktyka mimo to pokazuje, iż tylko pewne kombinacje naprawdę są skuteczne, a pozostałe są właściwie tylko niewiele się różniącymi słabszymi wersjami.

// Kod DNA można wykorzystać w laboratorium do stworzenia nowego rodzaju hybryd łączących mocne (czasem niestety także słabe) strony dwóch gatunków zwierząt. //

Poza tym, i niestety, najsłabszym elementem gry są bitwy - starcia jednostek. Podobnie jak w najstarszych RTS-ach, niemal całkowicie pozbawiono je zasad strategii, tzn. sprowadzają się do wyprodukowania jak najmocniejszej armii i wskazania jej celu ataku. Poza możliwością wykorzystania kilku specjalnych umiejętności zwierzaków (których przydatność jest kontrowersyjna) jedyne, co gracz może zrobić, by pomóc własnym oddziałom, to trzymać za nie kciuki. To sprawia, że walki tak naprawdę rozgrywają się w laboratorium, na etapie opracowywania projektów hybryd, a genialny pomysł może już wtedy przechylić szalę zwycięstwa.

Mimo opisanej wyżej sporej wady, Impossible Creatures śmiało polecam. Oryginalny pomysł na tworzenie własnych jednostek wciąga, a dopracowany interfejs, tryb multiplayer (dla sześciu graczy!!!) czy elegancka oprawa graficzna (świetne komiksowe przerywniki animowane) i towarzysząca jej ścieżka audio (przebojowy jazz) zajmują uwagę na kilkanaście długich wieczorów. A może też nocy!!!

MenTor

ocena

Oryginalny i stylowy RTS - szkoda, że uproszczony pod względem strategii.

Producent: **Relic Software**
Dystrybutor: **Microsoft**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM

Animacje między misjami wykonano w oryginalnym czarno-białym stylu.

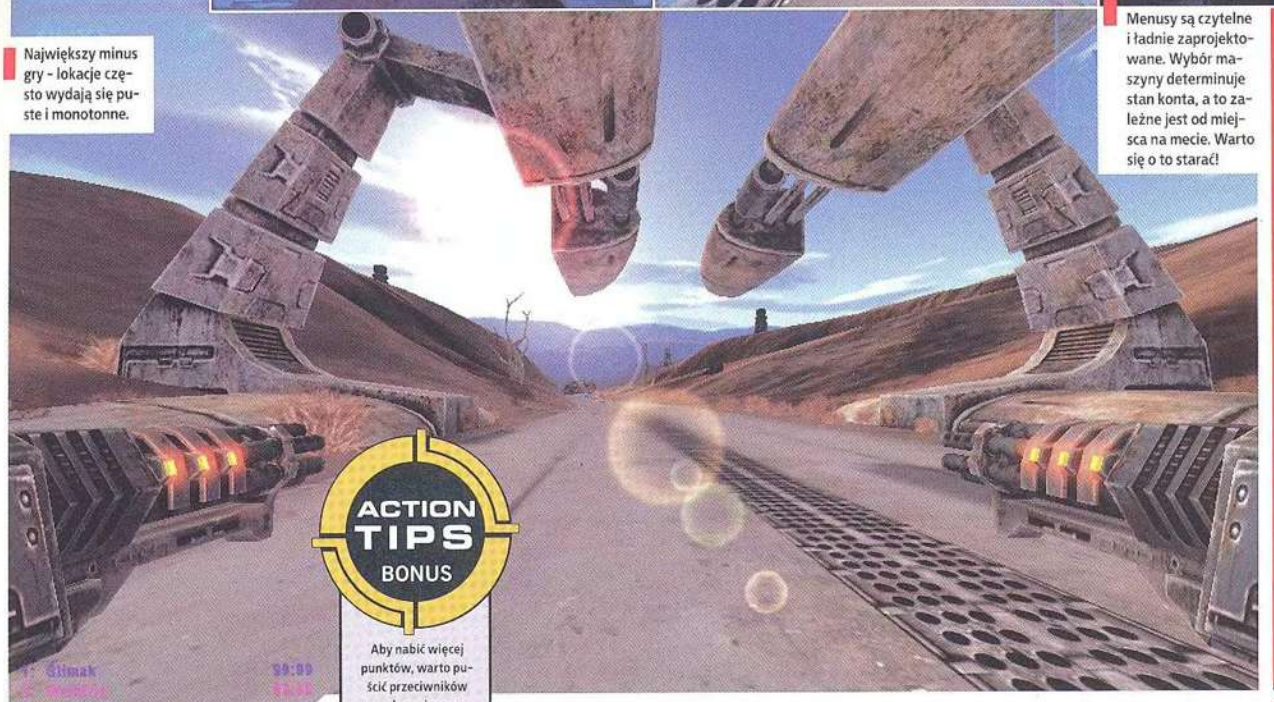
Dr Moreau: Sporą inspiracją dla twórcy gry na pewno stała się książka „Wyspa Dr. Moreau" H.G. Wellsa, opisująca naukowca, który na bezludnej wyspie prowadził genetyczne eksperymenty na zwierzętach i usiłował nadać małpom ludzką postać. Ciekawa lektura - polecamy!

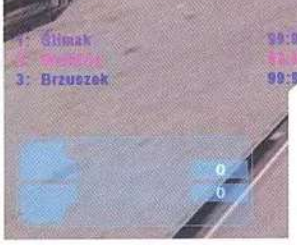
Dobrze jest przysmażyć kufer przeciwnika. Zawsze to parę punktów i jedno oczko wyżej w rankingu.

Smugi rakiet samosterujących przecinają niebo.

Menusy są czytelne i ładnie zaprojektowane. Wybór maszyny determinuje stan konta, a to zależne jest od miejsca na mecie. Warto się o to starać!

Największy minus gry - lokacje często wydają się puste i monotonne.





ACTION TIPS BONUS

Aby nabić więcej punktów, warto puścić przeciwników przodem - i rozwalić ich kilka razy. Dzięki takiej taktyce uniknie się również ataku z ich strony. Na ostatnim okrążeniu należy już jednak przejąć prowadzenie.

Do poduszki

Pierwszy udany poduszkowiec skonstruował angielski inżynier Ch. Cockerell w 1959 r. Konstrukcja, którą wymyślił, to pojazd poruszający się ponad powierzchnią lądu lub wody na wysokości mniejszej niż 2 m dzięki poduszce powietrznej wytwarzanej pod kadłubem przez pokładowe wentylatory. Poduszka powietrzna to kilku- lub kilkudziesięciocentymetrowa warstwa powietrza o ciśnieniu większym od atmosferycznego, wytwarzająca taką siłę nośną, że maszyna unosi się nad ziemią. Ruch postępowy z prędkością do 200 km/h zapewniają pojazdowi zespoły śmigło-silnikowe typu samolotowego. Z samolotu również zapożyczono system sterowania kierunkowego.

Hover Ace

Wyścigi futurystycznych poduszkowców!

Maniaków prędkości i rozwałki w stylu „Mad Maxa" zapewne usatysfakcjonuje nowy tytuł z GSC Game World. Przyjrzyjcie się jednak uważnie - to nie bolidy Formuły 1, a futurystyczne poduszkowce. Właśnie takimi maszynami można się ścigać, i ścierać, w grze Hover Ace.

Poduszkowce zostały podzielone na trzy klasy (lekkie, średnie i ciężkie), co determinuje tu również szybkość, przyspieszenie, obronę, sterowanie i uzbrojenie bolidu. Broni jest 10 rodzajów. Do tego można zakupić 15 elementów wyposażenia i 7 urządzeń przeznaczenia specjalnego. Każda z pukawek ma system automatycznego sterowania - te różnią się oczywiście promieniem rażenia, szybkością namierzania itd. Podstawą jest lekki karabin maszynowy. Jest też działko pulsacyjne, ckm, działko plazmowe, laser, rakiety samonaprowadzające, moździerz, działko szybkostrzelne oraz najsilniejsza w grze - rakieta lidera (zadaje 100 punktów uszkodzeń i generuje niszczącą falę uderzeniową).

Broń wygląda solidnie (w trybie FPP widzimy po prostu przód bolidu i dwie armaty po obu stronach ekranu). Szkoda trochę, że efekt, jaki tony pocisków robią na wrogu, został zobrazowany jedynie przez wąski pasek stanu pojazdu. Podczas smażenia do przeciwnika widzimy po prostu, jak słabnie jego pancerz - i nie ujrzymy wybuchów czy choćby strużki dymu z silnika. Wrażeń tego typu dostarczają dodatkowe obiekty na torach. Są to głazy, beczki, zbiorniki z paliwem, kamienie. Można również staranować część konstrukcji poza torem – ot, choćby ogrodzenia czy też wieże.

Dostaliśmy 6 trybów gry. Mistrzostwa to czteroetapowe wyścigi (każdy składa się z 4 torów). Nie ma opcji wyboru maszyny, kierowcy czy upgrade'u wozu. Wszystko dzieje się automatycznie, oprócz zwycięstwa. :) O to musimy zadbać samodzielnie. Kolejne tryby to szybki wyścig, kostka energii, wyścig na czas (2 warianty) oraz ostatni wygrywa. W kostce energii trzeba przechwycić... kostkę właśnie. Celem jest utrzymać ją jak najdłużej na pokładzie (najlepiej aż do mety). Aby przejąć trofeum, z kolei wystarczy uderzyć we wroga lub go zestrzelić. Punkty można zdobywać na wiele sposobów, co daje sporo ewentualności manewru, poza tym urozmaica grę (punkty są przyznane m.in. za niesienie trofeum, przechwycenie, przejście przez bramkę). W trybie Ostatni wygrywa dostaliśmy inną ciekawą opcję gry. Aby wygrać, trzeba cały czas znajdować się w czołówce wyścigu. Zasada jest tu taka, że ostatni na okrążeniu odpada, a liczba okrążeń równa się ilości graczy minus jeden.

// Miłe dla oka i dobrze zrealizowane wyścigi, w których można wybrać wariant typowo wyścigowy, jak i pojedynki na trasie. //

Po kolejnych wyścigach rozbudowujemy bolid o nowe urządzenia: dopalacze, miotacze min, kolce, pancerze, generatory, osłony. Na pokładzie można również zainstalować pakiet naprawczy, który będzie przywracał punkty uszkodzeń. Warto też wypatrywać przed sobą power-upów: są to premie, jakie możemy zdobyć, o ile uda się w nie uderzyć bolidem. Gracz może zdobyć przyspieszenie, maskowanie, niezniszczalność czy dodatkowe uszkodzenia (bolidu przeciwnika).

Wyścigi rozgrywane są na czterech odmiennych planetach. Pustkowie to trasy wytyczone na Wenus, gdzie gracz pędzi przez pocięte dolinami wzgórza. Lodowa planeta to miejsce, gdzie zaplanowano kolejne cztery trasy. Dużo tu konstrukcji, a trasy wiją się jak pijana dżdżownica. Trzecia planeta to nasza poczciwa Ziemia. Gracz pędzi przez malownicze krajobrazy Alp i brzegami błękitnych jezior. Ostatnią planetą jest Mars. Tu, wrażenie robią głębokie, ciemne jary i rozbudowane kompleksy przemysłowe.

Zarówno trasy, jak i masa obiektów, które pracowicie poustawiano wzdłuż torów - prezentują się nieźle, ale mimo to jest tu sterylnie i pusto, a dzieje się tak dlatego, że jedyne ruchome elementy to kilka pojazdów. Co prawda, gracz nie ma wiele czasu, aby podziwiać widoczki, ale mimo wszystko otoczenie wpływa na klimat gry, niestety tu negatywnie.

Hover Ace spolszczono - dzięki czemu w głośnikach rozlegnie się swojskie „bramka" - zamiast 'checkpoint' - to rozwiązanie na pewno nie wszystkim przypadnie do gustu, ale na szczęście głos pilota można wyłączyć. Giera z GSC Game World to porządna dawka adrenaliny, chociaż do mistrzów, takich jak Wipeout czy Megarace 3 na pewno jej daleko. Dobra grafika, sporo trybów zabawy, pukawki i ostre wyścigi powinny się spodobać fanom futurystycznych rajdów.

Takasha

ocena

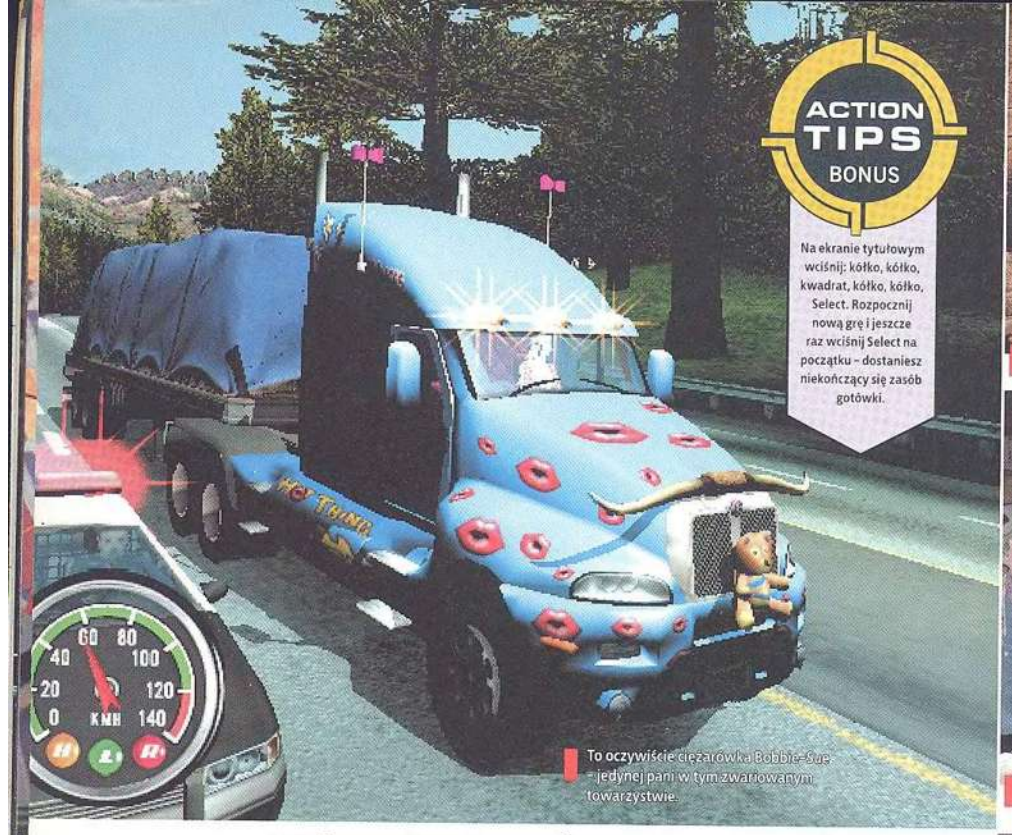
Przeciętnej klasy rajd futurystycznym poduszkowcem.

Producent: **GSC Game World**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **wyścigi**
Wymagania: **P II 450 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **8 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

ZOOM

Botów jest 8 i można każdego obejrzeć w menu.

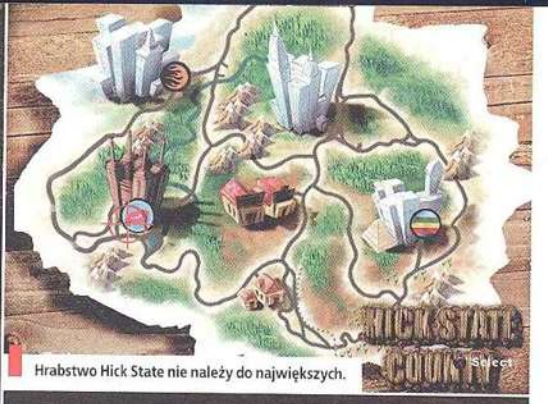
Nie każdy wie, że swojskie 'poduszki' to również określenie podstawy (lewa i prawa) łodzi okrętowej, dopasowane do przekroju jej kadłuba i zamocowane na pokładzie statku. Poduszka zewnętrzna (burtowa) jest zwykle składana dla ułatwienia spuszczania łodzi na wodę.



ACTION TIPS BONUS

Na ekranie tytułowym wciśnij: kółko, kółko, kwadrat, kółko, kółko, Select. Rozpocznij nową grę i jeszcze raz wciśnij Select na początku – dostaniesz niekończący się zasób gotówki.

To oczywiście ciężarówka Bobbie-Sue – jedynej pani w tym zwariowanym towarzystwie.

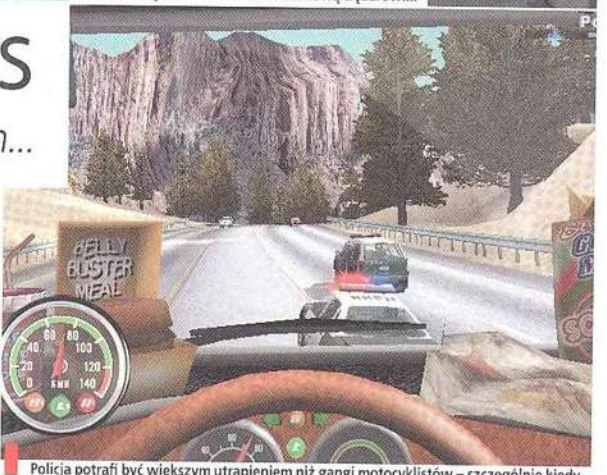


Hrabstwo Hick State nie należy do największych.

Kiedy zarobisz pierwsze poważne pieniądze, warto się zastanowić nad rozbudową ciężarówki.

Big Mutha Truckers

Rodzinny interes na osiemnastu kołach...



Policja potrafi być większym utrapieniem niż gangi motocyklistów – szczególnie kiedy jeździsz naprawdę ostro.

Wszystkie dzieciaki płci brzydkiej - nieważne, czy wychowane na Maluchach, czy Cadillacach - czują respekt do wielkich osiemnastokołowych ciężarówek. Respekt, jaki w wieku późniejszym przeradza się w fascynację, która trwa chyba do grobowej deski. Gigantyczne potwory ciągnące za sobą kilkunastometrowe przyczepy mają to coś, co sprawia, że mężczyźni oglądają się za nimi jak za czeskimi modelkami. I grają w gry z takimi pojazdami, bo to najtańszy sposób, by samemu, choć przez chwilę, poczuć się jak prawdziwy trucker.

Dotychczas gry z osiemnastokołowcami dzieliły się na symulacyjno-handlowe, wydawane na PC-ty (Hard Truck: 18 Wheels of Steel), lub stricte zręcznościowe racery w rodzaju znanego z automatów i wydanego później na konsole 18 Wheeler: American Pro Trucker. Big Mutha Truckers to w pewnym sensie próba połączenia tych dwóch stylów rozgrywki – gra miała gwarantować szybką i nie przesadnie realistyczną jazdę oraz uproszczoną symulację ekonomicznej strony życia truckera. Założenia te udało się co prawda zrealizować, ale brak tu zdecydowania, dobitnego postawienia na jeden z aspektów rozgrywki – co sprawiło, że gra pod każdym względem wydaje się uproszczona i nie całkiem satysfakcjonująca.

// Sama jazda zrealizowana jest niestety tylko poprawnie. Po wybraniu miasta docelowego konsola prowadzi cię na miejsce i pokazuje drogowskazy przy wszystkich rozgałęzieniach dróg. //

Big Mutha Truckers to nazwa działającej w hrabstwie Hick State firmy, która zajmuje się przewozem towarów. Firmę tę prowadzi starsza pani, Ma Jackson, silną ręką kierując poczynaniami czwórki własnych dzieci, trójki synów i córki, które spędzają czas głównie za kółkiem osiemnastokołowców. Na początku gry Ma Jackson zapowiada jednoczesne przejście na emeryturę i początek swoistego rodzaju konkursu, który wskaże tego, kto przejmie po niej firmę. Dzieci pani Jackson – Bobbie-Sue, Cletus, Earl i Rakwus – mają 60 dni, by zarobić jak najwięcej pieniędzy. To, które wygra tę konkurencję, przejmuje firmę!!!

Hrabstwo Hick State to 5 miast połączonych siecią dróg i autostrad. W każdym z nich kupić możesz jeden z kilkunastu towarów, przewieźć go do innego miasta i sprzedać, najlepiej z zyskiem. Inne opcje dostępne w mieście to wizyta w barze (barman „sprzedaje" plotki dotyczące popytu i podaży, a miejscowy rekin finansowy służy pożyczką) lub w garażu, gdzie można modyfikować ciężarówkę (za sporą opłatą) czy wymienić przyczepę (to już za grosze). To ostatnie jest ważne z tego powodu, że niektóre towary przewozić można tylko w chłodni lub w cysternie. Kiedy przygotujesz już ciężarówkę do trasy i załadujesz na nią towar, ruszasz w drogę, wybierając kolejny cel twojej trasy.

Sama jazda zrealizowana jest niestety tylko poprawnie. Po wybraniu miasta docelowego konsola prowadzi cię na miejsce i pokazuje drogowskazy przy wszystkich rozgałęzieniach dróg. Ruch „cywilny" jest na drodze stosunkowo niewielki - większą przeszkodą są momentami dość kręte zakręty. Gra raczej nie premiuje - z wyjątkami - szybkiej jazdy, przejazd między jednym a drugim miastem zawsze zajmuje jeden dzień czasu gry, w związku z czym najlepiej jechać z normalną, ekonomiczną prędkością, która bez trudu pozwala wejść w zakręt. Niekiedy zdarza się, że przed wyruszeniem w trasę jedno z rodzeństwa wyzywa cię na pojedynek i właściwie tylko wtedy jest sens się spieszyć, bowiem stawki zakładów są naprawdę wysokie - tak, że pokrywają koszty nawet największych napraw. Monotonię rozgrywki urozmaicają tu także wydarzenia, jakie od czasu do czasu mają miejsce na szosie - np. pościg motocyklistów, którzy wchodzą na przyczepę i starają się ukraść towar, no i trzeba temu zapobiec, wykonując gwałtowne manewry, ze stłuczką włącznie. Inny element rozgrywki to misje specjalne (również dostępne z poziomu menu głównego) zlecane raz na kilka dni przez właścicieli barów.

Wydawać by się mogło, że jest co robić w Big Mutha Truckers - w rzeczywistości jednak gra to dość monotonny ciąg powtarzających się segmentów - kup towar, pojedź do innego miasta, sprzedaj towar. Jeździ się tu przyjemnie, grafika również stoi na przyzwoitym poziomie, a inspirowane serią GTA rozgłośnie radiowe naprawdę bawią - zabrakło mimo to i iskry, i ikry, by zrobić z tej produkcji coś wyjątkowego.

MenTor

ocena

Intrygująca tematyka zrealizowana bez pomysłu na coś większego!

Producent: **Eutechnyx**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **samochodowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **Xbox**

ZOOM

Jacksonowie to rodzinka, jakich mało...

Macktastic: Jedną z najbardziej znanych firm produkujących osiemnastokołowce jest Mack Trucks, Inc. Najnowszy model ciężarówki oferowany przez tę firmę to Granite, łączący tradycyjną stylistykę z nowoczesnym designem. Piękna maszyna!!!

Skoki z rampy niewiele wnoszą do gry.

Na stłuczkach twórcy tej gry znają się bezsprzecznie..

Obyśmy takie karambole oglądali tylko w grze – a nie w życiu.

Crashed

Karambol, kraksa, stłuczka – do wyboru, do koloru!

Crashed to gra, z którą miałem przyjemność zapoznać się na imprezie PlayStation Experience, zorganizowanej przy okazji ubiegłorocznych targów ECTS. Była wtedy gotowa w około 85% i wydawała się całkiem niezła – od czasów Destruction Derby dawno już nie było gry, która pozwalałaby na niczym nieograniczoną demolkę samochodów. Z Crashed spędziłem kilkanaście minut, z dużą radością wbijając samochód w karoserię przeciwników. Potem go zostawiłem i zabrałem się za oglądanie kolejnych premier pokazywanych na PE.

Pełna wersja gry działa tak samo – przez pierwsze kilkanaście minut zabawa jest przednia, kiedy jednak minie ten czas, okazuje się, że tak naprawdę nie ma tu po prostu w co grać - nie ma farszu, który wypełniałby całkiem porządne (ale też nie wyjątkowy) engine graficzny i system wykrywania kolizji. Rozgrywka sprowadza się do stłuczek z innymi samochodami, różnie punktowanymi w zależności od tego - kto, kogo, a przede wszystkim jak puknął. System punktacji i upływający czas stanowią podstawę kilku trybów gry, które tak naprawdę różnią się od siebie tylko tym, że w jednym wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów po upływie określonego czasu, w innym zaś ten, kto jak najszybciej zdobędzie określoną sumę punktów. Do tego dodano jeszcze tryb skoków na rampach, który o tyle nic nie wnosi do gry, że wymaga od gracza jedynie, by ten wcisnął gaz, użył turbo i modlił się o powodzenie.

Wydawać by się mogło, że elementy te, wraz z szesnastoma arenami i 10 wózkami wystarczą, aby stworzyć dobrą i zajmującą grę - niestety tak nie jest. Wynika to przede wszystkim z tego, że poza stłuczkami gra nie oferuje nic więcej, a to, jak dobrze idzie ci w tych kolizjach, jest w dużej mierze dziełem przypadku, a nie umiejętności. Całość szybko się zatem nudzi – bo czy jest sens w ćwiczeniu się w sztuce karamboli, a poza nimi nic tu przecież nie ma – wziąwszy ponadto pod uwagę ceny gier konsolowych w Polsce – właściwie tytuł pozostaje na pozycji zdyskwalifikowanej. Chyba że dostaniesz Crashed w prezencie...

Tymo

ACTION TIPS BONUS

Zapnij pasy! Zaś z wyborem dyscyplin związanych ze skokami w trybie kariery poczekaj, aż otworzysz lepsze samochody. Większa szybkość równa się dalszym skokom – a o to przecież chodzi na tych etapach.

ocena

Fajna gra, na wykończenie której zabrakło pomysłu!

Producent: **Rage**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **wyścigowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **Xbox, GameCube**

Zombi, zombi, zombi. Może dałoby się wymyślić coś innego?

Walki z bossami to najbardziej grywalny fragment gry – masz tylko jeden cel, więc łatwo go namierzyć.

Brutalnie i nieestetycznie. Grafika w Twin Caliber raczej odpycha, niż przyciąga.

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij (strzałkami): góra, prawo, dół, lewo, góra, dół, prawo, góra, lewo, dół – staniesz się nieśmiertelny. Kod ten musisz reaktywować przy wejściu na każdy nowy etap.

Twin Caliber

Pistoletów u nas dużo, ale i te przyjmiemy...

Twin Caliber był chyba najbardziej reklamowaną grą na ubiegłorocznych targach ECTS i wydawało się, że firma Rage przygotowała naprawdę mocną, pełną adrenaliny produkcję, skoro zdecydowała się na tak duże wydatki na promocję tej gry. Oczywiście w takich przypadkach często istnieje niebezpieczeństwo, że gra jest w istocie słaba, zaś reklama ma jej zapewnić na tyle wysoką sprzedaż, by zwróciły się koszty produkcji. Nic jednak i nikt nie przygotował nas na produkcję tak nieudaną jak Twin Caliber.

Pomysł na grę wydawał się całkiem niezły. Fabuła - zaczerpnięta z horroru klasy B historyjka o policjancie i przestępcy jednoczących siły, by walczyć z tajemniczym kultem, którego członkowie wskrzeszają umarłych i przy ich pomocy terroryzują niewielkie miasteczko - wprowadza do akcji najważniejszy element, na którym oparta jest gra. Jej odmienność polega na tym, że gracz może strzelać naraz z dwóch pistoletów i kierować ich celownikami niezależnie przy użyciu dwóch gałek joypada. W tym właśnie tkwi istota gry oraz powód, dla którego jest ona tak słaba. Już samo opanowanie sterowania dwoma pistoletami, a trzeba przecież nimi oddzielnie celować (gałki), no i z nich wystrzelić (L1 i R1), wydaje się trudne nawet dla najbardziej doświadczonych graczy, jednak już fakt, że linie obrazujące kierunek strzału znikają co chwila (!!!) sprawia, iż mało kto będzie w stanie w jakikolwiek sposób zapanować nad tym, co się dzieje na ekranie. Przyjęte w grze zasady sterownia czynią z niej pozycję właściwie niegrywalną.

Nie jest to jednak aż tak wielki problem z tej prostej przyczyny, że szaro-bura i mało czytelna grafika być może buduje klimat, ale rodem z 11 części „Nocy żywych trupów" i nie przyciąga wcale do konsoli oraz nie motywuje do walki... głównie ze sterowaniem. Podobnie działa ścieżka dźwiękowa, z pozbawioną wyrazu muzyką i drętwymi dialogami głównych bohaterów. Firma Rage, odpowiedzialna za tę grę, całkiem niedawno zbankrutowała. Nie chcę być złośliwy, ale - jak dla mnie przynajmniej - powód tego jest oczywisty...

GB

ocena

Totalne nieporozumienie!

Producent: **Rage**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **strzelanka**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **Xbox**

Komputerowe zombi: Mało kto wie, ale zombi to nie tylko żywy trup z Voodoo, ale także nazwa używana w systemie UNIX do określenie stanu procesu potomnego w okresie po wykonaniu przez niego operacji exit (zakończenie działania), a przed zakończeniem wykonywania operacji wait (oczekiwanie na potomka) przez proces macierzysty. Hm... Co to właściwie znaczy?

Tła wykonane są dużo lepiej niż sprite'y fighterów.

Gry Capcom zawsze sprowadzały się do pojedynków postaci szybkich z powolnymi, ale za to mocnymi...

...lub błyskawicznych pojedynków najszybszych wojowników.

ACTION TIPS BONUS

By otworzyć dodatkowe opcje, należy ukończyć grę w trybie Boss. Pojawi się wtedy komunikat, który potwierdzi aktywację nowego menu.

Capcom vs. SNK 2 EO

Ciosy specjalne łatwe jak nigdy dotąd!

ocena

Gra tylko dla tych, którzy po prostu muszą ją mieć.

Producent: **Capcom**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Świat wokół nas zmienia się w zastraszającym tempie - i rzeczy, jakie niegdyś byłyby nie do pomyślenia, z dnia na dzień stają się normalką. Sonic występuje w grze na konsolę Nintendo, Square łączy się z Eniksem, a bohaterowie bijatyk firm Capcom i SNK spotykają się w jednej grze. I to po raz drugi. I na dodatek na „gejmkiubie".

Capcom i SNK - niegdyś dwa wielkie koncerny konkurujące ze sobą o prym na rynku bijatyk 2D - po finansowym załamaniu SNK zakopały wojenny topór i przygotowały grę, w której naprzeciwko siebie stają bohaterowie gier, takich jak Street Fighter (Capcom), King Of Fighters (SNK) i jeszcze kilku innych. Capcom vs. SNK 2 EO to klasyczna dwuwymiarowa bijatyka, najpewniej jedna z ostatnich, jaka od automatowego oryginału różnią literki EO – skrót, który rozwijać należy w sformułowanie 'Easy Operations'. Owo „łatwe operowanie" to próba dostosowania systemu sterowania klasycznej dwuwymiarowej bijatyki do kontrolera GameCube'a, który zupełnie się do tego nie nadaje. Fighterami sterować można na dwa sposoby - tradycyjny, w którym cztery górne i dwa czołowe przyciski kontrolera odpowiadają za słabe, średnie i mocne uderzenia oraz kopniaki, jak też EO, w którym czołowe przyciski wywołują cios lub kopnięcie tym mocniejsze, im silniej się je przyciśnie. A - uwaga, uwaga - żółta gała C odpowiada za ciosy specjalne. Tak po prostu, bez żadnych skomplikowanych sekwencji ruchów, które dotąd były wymagane do tego, by wyprowadzić taki własny cios specjalny. Niestety system EO nie sprawdza się z dwóch powodów - bezproblemowe wykonywanie ciosów specjalnych całkowicie narusza równowagę rozgrywki, zaś taki, a nie inny sposób wyprowadzania ciosów normalnych sprawia, że - po pierwsze - niemożliwe jest wykonywanie szybkich i następujących po sobie uderzeń, po drugie - nigdy nie wiesz, czy uda ci się odpowiednio mocno nacisnąć przycisk.

Pozostaje zatem sterowanie tradycyjne - na kontrolerze GameCube'a mało wygodne, ale przynajmniej precyzyjne. Tylko czy jest sens aż tak się poświęcać? Do sprzedaży trafił już - także w Europie i także na GameCube'a - Mortal Kombat: Deadly Alliance!!!

Jah Jah

Jedyna okazja, by wykorzystać Walkera przeciwko Imperium.

Tryby dla wielu graczy znacznie przedłużają żywotność gry.

Gra dla jednego gracza to szesnaście bardzo dużych misji na sześciu planetach.

ACTION TIPS BONUS

Na ekranie cheatów wpisz: GASMASK – uzyskasz dostęp do wszystkich misji. Kiedy wpiszesz: FRAGFIESTA, otworzysz wszystkie mapy do trybów multiplayer.

Star Wars: Clone Wars

Tak wyglądają Wojny Klonów...

ocena

Fajny shooter w świecie Gwiezdnych Wojen!

Producent: **Pandemic Studio**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **strzelanina**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PS2, Xbox**

Wojny Klonów to jedno z najbardziej legendarnych wydarzeń w mitologii „Gwiezdnych Wojen" George'a Lucasa. Wspominało się o nich w oryginalnej, pierwszej trylogii - czuć, że zbliżamy się do nich w Mrocznym Widmie i Ataku Klonów. Tym większe zatem słowa uznania należą się programistom z Pandemic Studios, którzy nie dość, że porwali się na tak trudny temat, to jeszcze zamienili go w całkiem niezłą, wciągającą od pierwszych chwil grę.

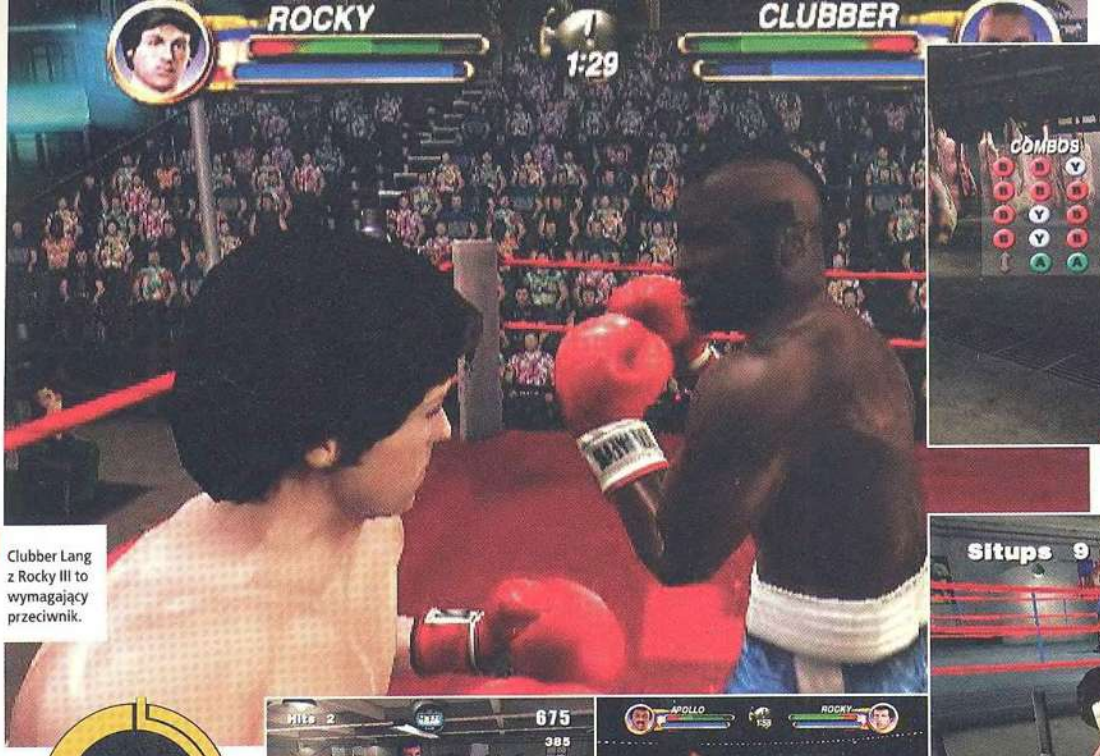
Fabuła kilkunastu misji trybu dla jednego gracza pokrywa się w pierwszych trzech poziomach z ostatnimi scenami filmu „Atak Klonów". Najpierw jako Mace Windu sprowadzamy flotę rebeliantów na Genosis, następnie zaś niszczymy startujące statki z armią Imperium na pokładzie. Kolejne misje to już wydarzenia nowe, nieznane z filmu – być może jednak część z nich obejrzymy w kolejnej części trylogii. Na pewno w celuloidowej wersji poziomy z Clone Wars wyglądałyby bardzo efektownie, w większości bowiem są to misje rozgrywane w trakcie wielkich bitew toczonych na powierzchniach planet. W kinie, z najlepszymi efektami specjalnymi, na pewno wciskałoby to w fotel – tym bardziej że już w grze starcia te robią wrażenie.

Niezależnie od tego, jakim pojazdem się poruszasz (są także fragmenty, gdzie chodzisz „na własnych nogach"), sterowanie jest niemalże identyczne – szara gałka służy do sterowania pojazdem, klawisze A, B i Z aktywują bronie (kolejno zwykłą, dodatkową i specjalną). Mimo że gra jest w sumie prostą strzelaniną, pomiędzy występującymi w grze pojazdami są wyraźne, odczuwalne różnice w sposobie, na jaki się prowadzą, co zwiększa wrażenie uczestniczenia w wydarzeniach z gwiezdnej sagi.

Gra wciąga też ze względu na świetną oprawę graficzną. Kiedy przelatujesz nad polem walki, w dole widzisz strzelających do siebie żołnierzy, przejeżdżające pojazdy – a wszystko wygląda tak jak w filmach. Gra obsługuje oczywiście system Dolby Surround (jak wszystkie wydawane ostatnio konsolówki z Gwiezdnymi Wojennymi), dzięki czemu dobrej grafice towarzyszy świetny dźwięk. W efekcie dostajemy prostą, ale satysfakcjonującą grę, której żywotność przedłużają dodatkowo cztery bardzo solidne tryby gry dla wielu graczy.

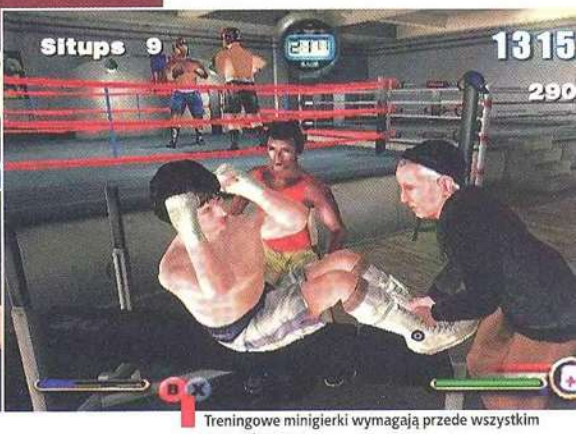
Jah Jah

Trzecie Gwiezdne Wojny: Premiera trzeciej (albo szóstej – zależy, jak liczyć) części kosmicznej sagi George'a Lucasa zapowiadana jest na rok 2005. Niestety jak na razie niewiele na jej temat wiadomo – nie ma nawet jeszcze tytułu. Na pewno jednak dowiemy się, w jaki sposób Anakin Skywalker stał się Lordem Vaderem, a na to chyba warto czekać, prawda?



Clubber Lang z Rocky III to wymagający przeciwnik.

Na pierwszym etapie kariery Rocky ćwiczy na mięsnych tuszach.



Treningowe minigierki wymagają przede wszystkim wyczucia rytmu.

Trening siłowy jest niezwykle prosty, co pozwala szybko osiągnąć miażdżącą przewagę nad przeciwnikami.

Apollo Creed sporo mówi, ale w grze jest dużo słabszy niż w filmach.

ACTION TIPS BONUS

Na ekranie menu głównego przytrzymaj R i wciśnij: góra, dół, dół, lewo, lewo, L, by otworzyć wszystkich zawodników i areny. Dla PlayStation 2 kombinacja ta to - przytrzymaj R1 i wciśnij: prawo, dół, góra, lewo, góra, L1.

Rocky

W niebieskim narożniku... Rocky Baaaalbooooa!

Gier, w których starano się oddać emocje i przeżycia związane z boksem, mieliśmy już wiele i każda z platform może się pochwalić co najmniej kilkoma, i to całkiem udanymi, boksowymi produkcjami. W ostatnim latach gatunek ten zdominowały – zresztą tak jak w przypadku większości dyscyplin sportowych – tytuły produkowane przez EA Sports, dokładniej zaś seria Knockout Kings. Na okładkach poszczególnych jej produkcji pojawiali się już fighterzy, tacy jak Muhammad Ali czy Lennox Lewis, a więc prawdziwi mistrzowie prawdziwego boksu – nawet mimo że gra nie pod każdym względem była w 100% realistyczna (np. jeśli chodzi o ilość zadawanych ciosów). Tym większym zaskoczeniem jest zatem to, że na okładce najlepszej i najdokładniejszej, a jednocześnie najbardziej grywalnej gry bokserskiej widnieje podobizna Rocky'ego, postaci wyłącznie celuloidowej.

W menu głównym wybieramy jeden z czterech trybów rozgrywki - sparing (forma treningu), pojedynczą walkę, turniej i tryb filmowy. Ten ostatni jest w grze najważniejszy, bowiem przedstawia całą historię filmowego Rocky'ego Balboy, jednocześnie pozwala na otwarcie początkowo niedostępnych zawodników i aren, które potem można wykorzystać w pojedynczych walkach. W trybie tym Rocky będzie musiał pokonać - łącznie - 20 bokserów, wśród nich znanych z filmów fighterów, takich jak Apollo Creed, Clubber Lang czy Ivan Drago. Poza nimi przez ring przewijają się zawodnicy z niższą rangą, którzy jednak niekiedy sprawiają więcej kłopotów niż ci najwięksi. Trzeba też docenić to, że każda z postaci - niezależnie od jej rangi – charakteryzuje się własną historyjką i jest wyraźnie sportretowana. Pomiędzy walkami Rocky może wziąć udział w dwóch sesjach treningowych - albo zdając się na komputer, albo rozgrywając treningowe minigierki. Chociaż większość treningów jest stosunkowo trudna (za wyjątkiem treningu siłowego), warto brać w nich udział, bowiem niesie to za sobą spore korzyści - dokładniej zaś wzrost danego współczynnika nawet o dziesięć, a nie jak w przypadku automatycznego treningu - o pięć punktów.

Tryb filmowy to porządny, choć niczym niewyróżniający się tryb kariery z innych gier bokserskich, to na ringu dopiero Rocky zadaje konkurencji decydujący cios. Ogromna w tym zasługa sterowania, łatwego do opanowania, a jednocześnie oferującego dostęp do dużego wachlarza ciosów. Przyciski umieszczone na górze joypada odpowiadają za ciosy w korpus i w twarz, odpowiednio - w lewą i w prawą stronę, zaś prawy przycisk z przodu joypada zamienia zwykłe ciosy w haki, z kolei lewy przycisk z przodu joypada to uniki. Celowo nie używam nazw przycisków, bowiem mieliśmy okazję testować Rocky'ego na GameCube'ie oraz na PS2 i jest to chyba pierwsza gra multiplatformowa, w której kontroler Cube'a sprawdza się lepiej od DualShocka. Szok! Grę dodatkowo wzbogaca opcja układania ciosów w zabójcze kombinacje, a perfekcyjny system wykrywania uderzeń gwarantuje, że nie przenikają one przez siebie, zaś zawodnicy nie wchodzą w linie ringu (z czym np. był problem w Knockout Kings 2003). Dzięki temu walki toczące się w grze są atrakcyjne zarówno dla graczy, jak i dla obserwatorów - i nierzadko zamieniają się w długie, kilkunastorundowe bokserskie maratony, które przywołują na myśl obrazki, jakie znamy z filmów z Sylvestrem Stallone.

// Tryb filmowy to porządny, choć niczym niewyróżniający się tryb kariery z innych gier bokserskich, to na ringu dopiero Rocky zadaje konkurencji decydujący cios. //

Grywalności, stojącej tu na wysokim poziomie, dorównują również graficzna (jedynie w przerywnikach animowanych zawodnicy są momentami zbyt plastikowi) oraz dźwiękowa oprawa gry - w tej drugiej prym wiodą motywy muzyczne i dialogi zaczerpnięte wprost z filmowego wzorca. To wspaniałe uczucie, kiedy pokonujesz przeciwnika, sędzia ogłasza zwycięzcę, a w tle przygrywa temat muzyczny z filmu „Rocky" - i żadna inna gra takich emocji nie wywołuje.

Rocky nie jest niestety produktem perfekcyjnym i można by znaleźć drobne rysy na jego wizerunku - niektóre kombinacje ciosów zdają się niezrównoważone: są jednocześnie szybkie i potężne. Trening siłowy jest zbyt prosty i w krótkim czasie pozwala zamienić Rocky'ego w zawodnika, który kilkoma celnymi ciosami powala przeciwnika na deski. Mimo tych zarzutów, nie było dotąd lepszego wirtualnego boksu niż ten z Rockym na okładce.

Tymo

ocena

Najlepszy boks w wirtualnym wydaniu!

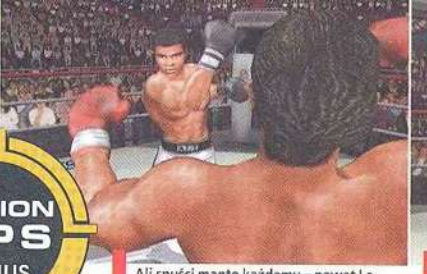
Producent: **Rage**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PS2, Xbox**

ZOOM

Animacje wprowadzające zawodników świetnie budują filmowy klimat gry.

Rocky VI: Wytwórnia Metro Goldwyn Mayer rozpoczęła prace nad szóstą już częścią „Rocky'ego". Ciekawe, jaka będzie jej fabuła - skoro już w piątej części Rocky nie był w stanie walczyć ze względu na wiek i problemy zdrowotne?

Hej, chyba zgubiłeś sztuczną szczękę.



Ali spuści manto każdemu - nawet Lenoksowi.

Zjadłeś moje kiełbaski - masz za karę!

ACTION TIPS BONUS

Podczas pojedynków staraj się oszczędzać siły. Jeśli zostaniesz za bardzo poturbowany, wpłynie to na twoje współczynniki i czas, jaki mija pomiędzy kolejnymi walkami w trybie kariery. A nie masz go za dużo.

Knockout Kings 2003

Mistrz czy wielki przegrany?

ocena

Powtórka z zeszłorocznej edycji - tylko dla zapaleńców.

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Na okładce ostatniej, ubiegłorocznej edycji Knockout Kings widniała sylwetka Muhhamad Aliego – największego boksera w historii. I rzeczywiście Knockout Kings 2002 było najlepszą grą bokserską dostępną na rynku w roku ubiegłym. Tym razem jednak na okładce jest Lennox Lewis – i tegoroczna edycja najlepsza niestety już nie jest.

Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Przede wszystkim KK 2003 można zarzucić, że właściwie niczym nie różni się od wersji zeszłorocznej. Jedyną naprawdę istotną i dużą zmianą jest wprowadzenie tu typowo zręcznościowego trybu Slugfest, w którym bokserzy walczą ze sobą aż do chwili, kiedy przeciwnik padnie (nie ma określonej liczby rund), a przy określonych ciosach można na chwilę włączyć supermoc i zawodnik wyprowadza cios specjalny oraz uderza wówczas mocniej. Zabawa jest przednia, ale właściwie tylko dla dwóch graczy, komputer bowiem stanowi niewielkie wyzwanie, a dynamika tego trybu sprawia, że rundy rozgrywane są szybko i jednocześnie mnóstwo w nich emocji.

Poza tym Knockout Kings 2003 to właściwie powtórka z rozrywki. Drobne zmiany objęły m.in. tryb kariery (jest skonstruowany nieco inaczej niż znana z przed roku piramidka), delikatnie ulepszono grafikę, zmieniono kilka utworów muzycznych. Przy tych zmianach jednak nie ustrzeżono się nowych błędów – wykrywanie kolizji obiektów zdaje się gorsze niż w KK2002 (szczególnie widać to w replayach), a system sterowania nadal wymaga bardzo delikatnego obchodzenia się z gałkami (delikatny ruch to unik, a pełny przesunięcie), co przy grze walki nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Knockout Kings 2003 ukazało się jak na razie tylko na GameCube'a, bo chyba tylko posiadacze tej konsoli mogą być nią zainteresowani - w stosunku do wcześniej wydanej na PS2 i Xboksa edycji zmian jest tu za mało. Wydany w tym samym czasie Rocky jest produkcją (także na Cube'a) dużo lepszą - a czy jest sens inwestować w więcej niż jedną grę bokserską? Wszystko zależy od tego, jak wielkim fanem tej dyscypliny jesteś.

MenTor

System Freestyle Control pozwala okiwać przeciwnika na wiele różnych sposobów.

Widzowie spotkań NBA to - według EA Sports - płaskie typy.

ACTION TIPS BONUS

Stwórz zawodnika o nazwisku: FLIPMODE, i na ekranie transferów przejdź na wolnych agentów. Znajdziesz tam znanego rapera Busta Rhymesa - będziesz mógł go wcielić do własnej drużyny!!!

NBA Live 2003

Paczki do kosza w stylu wolnym...

ocena

Świetna koszykówka - duży postęp w stosunku do NBA Live 2003!

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PS2, Xbox**

Jak co roku na rynek trafia kolejna edycja gry NBA Live firmy EA Sports, ci jednak, którzy byli mocno zawiedzeni (a było czym) wersję zatytułowaną NBA Live 2002, będą na pewno miło zaskoczeni jakością wersji z tego roku. Właściwie wszystkie tegoroczne gry sportowe EA to duży krok naprzód w stosunku do wcześniejszych części i NBA Live nie jest wcale wyjątkiem.

System Freestyle Control, pozwalający lepiej kontrolować graczy, podczas gry w koszykówkę sprawdza się jeszcze lepiej niż np. w symulującej piłkę nożną serii FIFA. Jedną gałką (lewą) kierujesz zawodnikiem - przemieszczasz go po boisku, drugą zaś określasz, co ma zrobić z piłką. System ten jest bardzo intuicyjny, jeśli np. chcesz przekozłować piłkę między nogami, ruszasz odpowiednią gałką w lewo i w prawo. Zastosowanie go daje ogromną władzę nad zagraniami koszykarzy - dużo większą niż w grach wcześniejszych.

Dużo większe jest też w NBA Live 2003 tempo rozgrywki. To gra bardzo szybka, w której akcja przenosi się z jednego kosza pod drugi w mgnieniu oka i nawet najbardziej złożone zagrywki rzadko kiedy zajmują więcej niż kilkanaście sekund. W efekcie gra, choć ma wszystko to, co powinno znajdować się w symulacji koszykówki (autentyczne reguły, mnogość zagrywek, zmęczenie i inne parametry opisujące zawodników, rozbudowane tryby), jest w rzeczywistości dużo bardziej zręcznościowa, szybka i dynamiczna. Znajduje to odbicie nawet w statystykach pojawiających się po meczu - większość liczb (np. procent trafień) jest zazwyczaj wyższa niż wartości tych samych parametrów w prawdziwych meczach.

Ta decyzja programistów jednak wyszła grze na dobre. Przy doskonałej grafice (jedyny poważny minus to „płaska" publiczność) i nakręcającej tempo ścieżce dźwiękowej NBA Live pozwala wskoczyć po uszy w świat profesjonalnej koszykówki – i to w takim „telewizyjnym" i efekciarskim wydaniu, które jest nam o tyle bliższe, że relację z meczy widział i zachwycił się nią chyba każdy fan kosza, a na prawdziwym spotkaniu drużyn NBA mało kto bywał.

Jah Jah

Kosz na ulicy: NBA Live to koszykówka zawodowa rozgrywana na boisku. EA Big jednak pracuje nad drugą częścią gry NBA Street, pozwalającej rozgrywać mecze uliczne. Filmiki udostępnione przez firmę wyglądają oszałamiająco - czyżby kolejny przebój? Czekamy na NBA Street 2!

Sonny Rider nie uśmiecha się nawet wtedy, kiedy wygrywa.

Przegrać z taką damą to prawdziwa przyjemność.

Podczas takich uderzeń najważniejsze jest skupienie i wyczucie joypada.

ACTION TIPS BONUS

Na początku wybieraj piłki dla początkujących. Łatwiej dzięki nim opanujesz zasady gry, a bonusy związane z tymi piłeczkami pozwolą ci stosunkowo łatwo wygrać kilka pierwszych partyjek.

Ace Golf

Gdyby Tiger Woods miał takie piłki...

Golf na konsolę? Nudna gra dla otyłych bogaczy z Południa, w wersji na nowoczesny sprzęt przeznaczony dla młodych wariatów z wielkich miast? Czy to możliwe? Czy to ma sens? Okazuje się, że jak najbardziej tak – pod warunkiem że golfowe zasady zostaną lekko nagięte, a grę przygotowuje japońskie studio developerskie.

Gry traktujące o golfie dzielą się na dwie kategorie. Jedne to takie, w których najważniejszy jest realizm rozgrywki, a każde uderzenie w piłeczkę powinno się wiązać z rozważnym rozpatrzeniem kilkunastu parametrów. Inne to takie, w których wystarczy tylko dobrze machać kijem, by wbić piłkę do dołka szybciej od przeciwnika. Ace Golf to gra zdecydowanie należąca do tej drugiej kategorii, choć jak na taką dość realistycznie odwzorowuje warunki panujące na polu golfowym – i nie traci przy tym nic z własnej grywalności.

Gra oferuje kilka trybów rozgrywki, w kilku z nich partyjki rozgrywać można według różnych zasad i na polach z odmienną liczbą dołków, najważniejszym trybem jednak jest tu Tour Mode, w którym gracz staje do pojedynków z kilkunastoma innymi, sterowanymi przez konsolę golfistami. Ich pokonanie pozwala wybrać ich - w pozostałych trybach gry oraz zdobywa punkty, które można wydać na różnego rodzaju dodatkowe gadżety. Postacie występujące w grze nie są bynajmniej nudnymi anglosasami w kamizelkach, a raczej stanowią wielokulturową oraz wielorasową mieszankę charakterów i stylów gry. Jednym z zawodników jest - na przykład - Sonny Rider, właściciel Harleya Davidsona i zawsze z grymasem wściekłości na twarzy, innym Lisa Lowell, przeurocza pani pułkownik, służąca w wojskach lotniczych. Sam przyznasz, że jak na golf to menażeria raczej nietypowa.

Piękno gry polega na tym, że jej zasady i system sterowania są niezwykle proste i łatwe do opanowania. By jednak zostać mistrzem, trzeba je opanować perfekcyjnie. Uderzenie w piłeczkę to jeden płynny ruch gałką C – najpierw w dół, aby podnieść kij w górę, a potem szybko w dół - by uderzyć. Jeśli podczas wykonywania tego ruchu ręka ci nie zadrży i linia wyznaczona przez poruszającą się gałkę pozostanie prosta, strzał technicznie będzie doskonały – jeżeli dodatkowo wykonałeś całą tę operację w odpowiednim momencie, będzie też tak silny, jak zakładałeś. Podczas uderzenia w piłeczkę musisz także wziąć pod uwagę kierunek i siłę wiatru, ewentualnie przeszkody terenowe... i to wszystko! Łatwe, prawda?

// Piękno gry polega na tym, że jej zasady i system sterowania są niezwykle proste i łatwe do opanowania. By jednak zostać mistrzem, trzeba je opanować perfekcyjnie. //

Aby jednak nie było zbyt prosto - w grze pojawiają się elementy wprowadzające różnorakie strategie rozgrywki. Jeden z nich to rodzaje piłeczek golfowych o odmiennych właściwościach (np. lecące dalej), które możesz kupować za zdobyte punkty. W podobny sposób możesz kupować kije golfowe lub inne akcesoria (np. rękawice) oraz wynajmować tragarzy (caddies), którzy podpowiadają najlepsze uderzenia. Ace Golf urozmaicają również same pola golfowe - jest ich w grze aż siedem, a każdy zaprojektowany z niezwykłą pomysłowością. Można je odwiedzić podczas dowolnej z czterech pór roku, co wpływa nie tylko na widoczki, ale także parametry podłoża, siłę wiatru i zachowanie się tragarzy.

Jak na grę z tematyką golfową Ace Golf może się pochwalić wyjątkowo efektowną oprawą graficzną. Każde udane uderzenie rzeczywiście kończy się wywołującym wrażeniem ruchem kamery lub efektem graficznym właśnie, jak np. powielenie obrazu, obserwowanie zbliżającej się piłeczki aż do momentu, kiedy ta wylatuje z ekranu - co kończy się pęknięciem obiektywu niby-kamery. Muzyka jest w grze typowa jak na produkcję japońskiego developera (konsolowcy wiedzą, o co chodzi), motywy muzyczne niekoniecznie muszą się zatem podobać, ale na pewno też nie drażnią, a już np. kwestie wypowiadane przez zawodników czy caddies są naprawdę zabawne (szczególnie pani Hanako, która gada jak najęta przez cały czas trwania meczu).

Chociaż konsole nowej generacji to nie pierwsza platforma, jaka przychodzi na myśl, gdy mowa o grze golfowej - Ace Golf sprawdza się na GameCube'ie wyśmienicie. To gra, która przede wszystkim bawi i nawet fani profesjonalnych „golfów" odkryją w niej wystarczająco wiele, by stracić przed telewizorem kilka godzin. A może nawet kilkanaście. I to dziennie.

GB

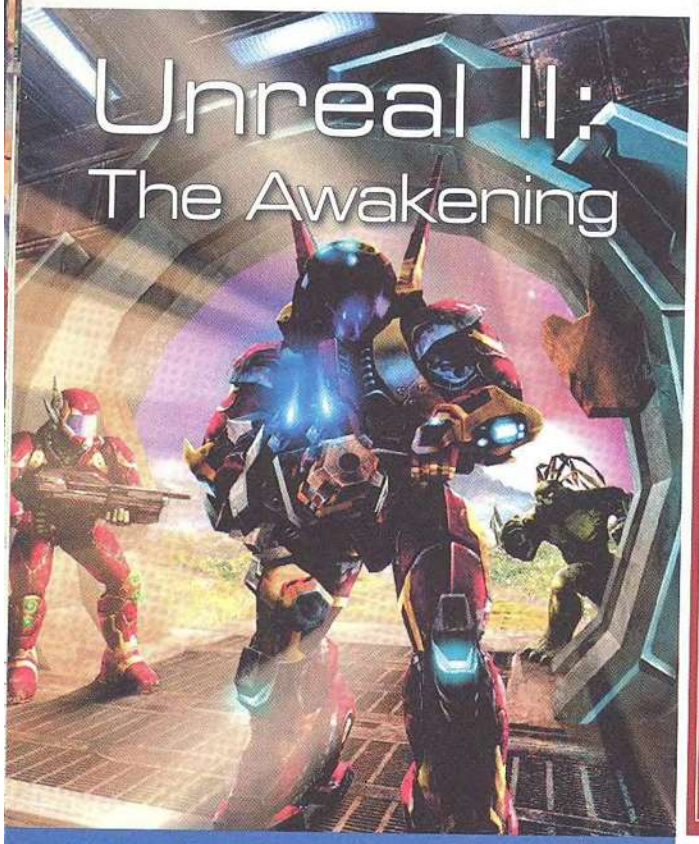
ocena

Świetny i nieprawdopodobnie grywalny golf na konsolę!

Producent: **Telenet Japan**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GameCube**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Kamera jest w grze dynamiczna i cały czas zmienia się jej perspektywa.

Swingerz Golf: W Stanach Zjednoczonych Ace Golf wydano pod nazwą Swingerz Golf, a okładkę z sympatycznymi rysunkowymi bohaterami zastąpiła taka, na której wściekły Sonny Rider wykonuje potężne uderzenie i wyrywa prz tym pół trawnika. Oj, ci Amerykanie... Nic dziwnego, że chcą najechać Irak.



Legenda Unreal'a powraca

Producent: CD-Projekt
Dystrybutor: Legend Entertainment
Gatunek: FPS
Wymagania: 733 MHz, 128 MB SDRAM
Akcelerator: 32 MB
Inne platformy: nie

RZUT OKIEM

Unreal II: The Awakening, dzieło Legend Entertainment i Epic, to tytuł budzący mieszane uczucia. Jest zarazem triumfem technologicznym i zawodowym w warstwie merytorycznej. Nie ośmielimy się jednak powiedzieć, że pięć długich lat, jakie minęły od premiery pierwszego Unreala, poszło na marne. Nie, Unreal II: Przebudzenie jest godnym przedstawicielem gatunku – szybki i wymagający. A to, że zabrakło tu magii wielkiego poprzednika... Cóż, może przy następnej okazji, w Unreal III?...

Hugo Cojones

1. Odyssey IV

– idź do windy
– przejdź kurs treningowy TCA

Po rozmowie z Hawkinsem opuść pomieszczenie i po schodach zejdź piętro niżej. Wsiądź do windy po lewej i jedź na dół. Przejdź przez drzwi po lewej **(1)**, podejdź do oficera za konsoletą, następnie przejdź przez drzwi za nim. Po zapoznaniu się z funkcjami HUD-a idź do drzwi po prawej **(2)** i użyj przycisku obok nich (domyślnie [ENTER], jednak warto przypisać tu inny klawisz, np. [F]). Przejdź przez korytarz za nimi (nauczysz się podciągać na wysokie przeszkody – przytrzymaj [SPACJĘ] **[3]**, by – po wciśnięciu przycisku przy drzwiach, znaleźć się na strzelnicy.

Pierwszy typ broni – dispersion pistol – dysponuje nieograniczoną ilością amunicji, jednak jego „baterie" wymagają czasu na ponowne naładowanie. Drugi typ prowadzenia ognia (domyślnie [prawy klawisz myszy]) kumuluje energię (znakomita animacja wyrywającej się z rąk broni, którą trzeba przytrzymywać obiema rękami), zwielokrotniając moc pocisku. Broń druga – assault rifle – to szybkostrzelny karabin maszynowy, który w drugim trybie wystrzeliwuje powolny pocisk pięciokrotnej mocy tego standardowego. Podczas walki assault rifle'em warto zwracać uwagę na wskaźnik pozostałej amunicji – znajduje się on w prawym górnym narożniku ekranu i w sposobnym momencie oraz

01. Przejdź przez drzwi po lewej, by rozpocząć kurs treningowy.

02. Skorzystaj z klawisza „użyj" (domyślnie [ENTER]) na podświetlonym zamku, by otworzyć drzwi.

3. Elara V, „Sanctuary", kompleks górniczy Liandri

– zbadaj kompleks górniczy na Sanctuary, by odkryć powód wezwania pomocy

Idź do drzwi naprzeciw. W korytarzu za nimi – pod schodami przy ciele znajdziesz granat rozpryskowy. Drzwi po przeciwnej stronie wielkiej sali są zablokowane – wybierz jedno z dwóch przejść po prawej i idź do sali, do której zawiedzie cię korytarz. Tu czekać cię będzie walka z pięcioma izarianami **(7)**.

Po walce nawiąże z tobą kontakt ocalały technik, który po krótkiej i jednostronnej rozmowie otworzy pokrywy kanałów pod salą. Podnieś porzucone przez przeciwników shock lance. Broń ta oferuje szybkostrzelny, lecz bardzo słaby primary fire i znacznie ciekawszy secondary fire, który służy jako bomba energetyczna niszcząca elektronikę, np. niwelująca tarcze. Z tego powodu uważaj w walce z izarianami – a widząc siateczkę wyładowań elektrycznych wokół własnej postaci – wczytaj stan gry.

– uratuj Millera
– przedostań się do budynku generatora

Płyń zalanymi wodą korytarzami (nie obawiaj się o powietrze – twój pancerz służy także jako kombinezon płetwonurka) i zbieraj leżące tu i ówdzie assault rifle oraz amunicję do nich. Następnie skieruj się do korytarzyka, u wejścia którego zauważysz pęcherzyki powietrza **(8)** – płyń nim do końca. Wejdź po schodach (uzupełnij poziom zdrowia) i wyeliminuj przeciwników czyhających w kolejnej

07. W tej sali czeka cię pierwsza walka z izarianami, istotami przeciętnie inteligentnymi, jednak śmiertelnie groźnymi w zwarciu.

08. Tunel, do którego musisz się zagłębić, jest całkowicie bezpieczny.

03. Wciśnij i przytrzymaj [SPACJA], by wspiąć się na kontener.

04. Przeładuj broń, wciskając [R].

bezpiecznym miejscu zmienić magazynek, wciskając klawisz [R] **(4)**. Ostatnim typem broni jest granatnik. Wraz z rozwojem akcji zwiększać się będzie liczba rodzajów amunicji do niego – pojawią się granaty wstrząsowe, elektryczne, dymne i in. Początkowo dysponujesz standardowym granatem odłamkowym oraz zapalającym. Obsługa granatnika różni się nieco od obsługi karabinu. Zwyczajny i eksplodujący przy uderzeniu granat wystrzeliwujesz krótkim wciśnięciem klawisza primary fire (domyślnie [lewy przycisk myszy]), granat z zapalnikiem czasowym uzbrajasz, przytrzymując klawisz primary fire – i wystrzeliwujesz, zwalniając klawisz. Przycisk alternate fire zmienia typ granatu **(5)**.

Po rozbiciu kilkunastu papierowych tarcz przejdź do sali, w której odbędzie się ostateczny test – pojedynek treningowy z instruktorem. Pokonaj, „zabijając" go pięć razy i opuść salę. W walce pomóc ci mogą znajdźki uzupełniające zdrowie i tarcze oraz rozrzucona tu i ówdzie amunicja.

05. Efekt działania granatu zapalającego – prócz tego, że efektywny, również efektowny.

2. Atlantis

Witaj na pokładzie Atlantisa – twoim centrum informacyjnym przed misjami. Załogę Atlantisa stanowi pierwszy oficer Aida, która wprowadzać cię będzie w szczegóły kolejnych zadań, pierwszy mechanik Isaak, pełniący również funkcję zbrojmistrza, oraz pilot Ne'Ban – obcy, którego

06. Przed sobą – na górze, widzisz korytarz wiodący na mostek, za drzwiami po lewej kryje się zbrojownia, za tymi po prawej – obok Aidy, drzwi do sali odpraw.

głównym zadaniem będzie zabawianie cię celowo błędnymi wypowiedziami. Aidę znajdziesz zwykle w pomieszczeniu z hologramem, Isaaka – w zbrojowni po przeciwnej stronie sali z hologramem, Ne'Bana – w kabinie pilotów na górnym pokładzie. **(6)**

Po zapoznaniu się ze szczegółami misji i rozmowie z Isaakiem i Ne'Banem skieruj się do lądownika i użyj go, by rozpocząć grę.

09. Po drabince wchodź tyłem, by szybko i pewnie neutralizować czających się po bokach izarian.

10. Zdetonowanie zbiorników gazu przed wejściem w rejon ich ewentualnej eksplozji oszczędzi ci frustracji „slow loadu"

11. Izarianie atakują równocześnie z dachu i zza załomu budynku.

sali. W następnej przygotuj się na długą walkę z wbiegającymi po rampie izarianami. Wespnij się po drabince (tyłem do stopni – na podestach, po drodze na górę czeka dwóch kolejnych napastników **(9)**. Na górze uzupełnij amunicję i zdrowie i przejdź przez drzwi.

Korytarz, w jakim się znajdziesz, za moment zaroi się od izarian. Idź w przód i po drodze eliminuj zbiorniki z gazem, by nie znaleźć się w promieniu jego wybuchu w czasie walki **(10)**. Co pewien czas odwracaj się za siebie, by eliminować przeciwników zachodzących od tyłu. Po komunikacie 'Die, you monkey freaks!' – oznaczającym koniec walki, idź do drzwi naprzeciw i po zebraniu leżącej obok nich amunicji przejdź przez nie.

Nie wierz Millerowi, który mówi, że teren jest bezpieczny – zostaniesz zaatakowany przez ok. 10 izarian – równocześnie z dachu po lewej, jak też zza narożnika **(11)**. Eliminuj napastników, korzystając z alternate fire własnej assault rifle (celne trafienie oznacza śmierć), następnie skieruj się do wejścia w ciasny korytarz po drugiej stronie budynku. Uzupełnij zdrowie i otwórz drzwi na

Pomieszczenie za drzwiami – suszarnia – wypełnione jest (umiarkowanie – 6 przeciwników to nie tak wiele) przeciwnikami. Niszcz ich, kiedy stoisz w korytarzu, następnie podejmij walkę na ich warunkach **(12)**. Po walce przejdź na drugą stronę pomieszczenia – do okratowanych drzwi, i pozwól Millerowi je otworzyć. Zbierz przedmioty i otwórz drzwi windy.

12. Próbuj eliminować wrogów, nie przekraczając progu sali.

13. Po pokonaniu pierwszego skaarja skorzystaj z mikrowindy po lewej.

14. Schody zaprowadzą cię na dach reaktora.

15. Para izarian kryje się pod sufitem sali.

16. Kanał wentylacyjny zaprowadzi cię do sali kontrolnej reaktora.

17. Staraj się unikać promieni, ale nie obawiaj się ich zanadto – nie są śmiertelne.

W trakcie jazdy w górę zostaniesz zaatakowany przez skaarja. Ustaw się plecami do drzwi windy i nie trać amunicji, strzelając weń dopóki nie znajdziesz się na dole. Wtedy wycofaj się do sali i wal w niego, korzystając z alt fire. Wejdź do mikrowindy po lewej **(13)**, wjedź na samą górę i uzupełnij zdrowie oraz tarczę (znajdźki pod schodami). Wespnij się po schodach na górę i otwórz drzwi na zewnątrz. Tu czekać będzie para – skaarj-izarianin. Po pokonaniu ich zbierz znajdującą się na ziemi amunicję i idź do drzwi po przeciwnej stronie dziedzińca.

Zbierz amunicję i wyjdź na otwartą przestrzeń. Wyeliminuj atakującego skaarja i ustawionych na skałach izarian. Następnie przejdź przez most i po pokonaniu trzech dalszych skaarjów, idź w stronę schodów po prawej stronie kompleksu generatora **(14)**.

– znajdź pomieszczenie kontrolne reaktora

Wejdź na górę i znajdź klapę bezpieczeństwa. Wyeliminuj kryjącego się w pomieszczeniu poniżej izarianina i uzupełnij zdrowie oraz amunicję. Opuść salkę i idź do końca metalowego chodniczka, do drzwi. W pomieszczeniu za długim korytarzem kryje się dwóch przyczajonych pod sufitem izarian **(15)**. Windą wjedź na górę, następnie korytarzem (dwóch skaarjów) idź do miejsca, w którym ujrzysz zamknięte pomieszczenie z dwoma skaarjami. Skieruj się w lewo, gdzie obok porzuconej broni znajdziesz wejście do kanału wentylacyjnego **(16)**. Tu zaatakuje cię pojedynczy lekki skaarj. Zabij go, wykorzystując alt fire assault rifle'a i idź do pomieszczenia, które widziałeś zza drzwi. Wyeliminuj pozostałego skaarja, uzupełnij zdrowie i tarczę, następnie użyj obydwu przełączników na ścianie.

– ponownie uruchom generator

Podejdź do konsolety naprzeciw wejścia – i użyj jej.

– podnieś artefakt leżący na dnie szybu reaktora

Wróć po własnych śladach na zewnątrz i zeskocz na dno reaktora, wykorzystując wysuwające się przypory. Unikaj przy tym promieni, które – choć nie są śmiertelne, mogą poważnie nadwerężyć twoje tarcze **(17)**. Na dole podnieś artefakt i... przygotuj się na finałową walkę.

– wydostań się z szybu generatora

Skaarj, który cię zaatakuje, musi być stary i chory, gdyż walka z nim jest nadspodziewanie prosta. Z wykorzystaniem osłony rdzenia centralnego reaktora cofaj się przed nim i wychylaj po to jedynie, by odpalić w niego granat odłamkowy. Po pięciu trafieniach skaarj zginie. Znajdź wejście do rdzenia i użyj znajdującej się wewnątrz windy.

18. Promień wskazuje kierunek twojego marszu.

19. Uzupełnij amunicję, tarczę i zdrowie, korzystając z zapasów spoczywających obok wabika.

20. Uzupełniaj tarczę, korzystając z zapasów energii gromadzących się na pancerzach pokonanych skaarjów.

4. Elara V, las tropikalny

– znajdź miejsce katastrofy statku marines, kierując się bojami świetlnymi
– nawiąż kontakt z marines

Wracasz na planetę, by uratować marines, którym oddałeś artefakt. Drogę do nich wskazywać będą boje świetlne **(18)**. Nie angażuj się w walki z miejscową fauną i kieruj się wskazaniami promieni, aby dotrzeć wprost do nich. Znalezienie ich nie będzie trudne – kiedy dotrzesz do rowu, jaki wyrył kadłub statku – jesteś właściwie w domu.

– przedostań się na otwarty teren, na którym znajdziesz broń naprowadzającą

Porozmawiaj z marines, zbierz broń i amunicję (shotgun, kolejna – tym razem jednak rzeczywiście użyteczna broń; pierwszy tryb to skupiony i nadający się do eliminowania celów w znacznej odległości standardowy pocisk śrutowy alt fire – wystrzeliwuje on rozproszoną chmurę „bombek" zapalających; warto dodać, że broń ta oferuje bezcenną w późniejszych walkach zdolność powalania trafionych przeciwników). Następnie – kierując się śladem marines i odpierając po drodze kilka fal ataków izarian, zmierzaj do miejsca umówionego spotkania z Atlantisem. Staraj się trzymać towarzyszy, w razie gdybyś się zgubił – znajdą cię i poprowadzą właściwą drogą.

Na miejscu zbierz broń i amunicję, uzupełnij tarczę oraz zdrowie i przygotuj się na walkę z poważniejszym niż izarianie wrogiem – skaarjami **(19)**.

– broń się do przybycia Atlantisa

Miejsce, w którym znajduje się boja naprowadzająca, to otwarta z dwóch stron dolina. Zadaniem grupy, w której skład wchodzisz, jest utrzymanie się przy życiu przez 5 (ściślej – 4) minut, do czasu przybycia Atlantisa. Przetrwanie ułatwią przenośne pola siłowe i działko automatyczne ustawione przez marines. Przetrwanie jest nadspodziewanie proste, o ile nie starasz się być nazbyt bohaterski i np. nie ścigasz skaarjów z dispersion gunem. W gruncie rzeczy możesz pozostawać przy boi naprowadzającej – marines powinni poradzić sobie samodzielnie z większością napastników. Po czterech minutach od pierwszego wystrzału misja się zakończy **(20)**.

5. Atlantis

Porozmawiaj z Ne'Banem, by poznać część historii Aidy; następnie idź do pokoju odpraw, aby dowiedzieć się, że trzeba ci „iść do piekła". Pomów jeszcze z Isaakiem – dowiesz się m.in., że zdjął ogranicznik z shock lance'y, która dzięki temu stanie się bronią odrobinę lepszą – i idź do lądownika.

21. Nie walcz ze śpiącymi przedstawicielami lokalnej fauny – miń (!), nie biegnij, by zaoszczędzić amunicję.

22. Wejście po lewej prowadzi do windy w dole, wejście po prawej – do oszklonego pomieszczenia kontrolnego sali.

23. Uruchom urządzenie przy łóżku, na którym spoczywa ranny technik.

6. Eizo VI-C, „Hell" (księżyc gazowego giganta Gaigana), kompleks naukowy Axon Elysium

– wejdź do kompleksu
– sprawdź, dlaczego utracono kontakt z kompleksem

Skieruj się w stronę mostu i przejdź (!) po nim tak, by nie zbudzić śpiącego na nim zwierza **(21)**. Następnie wejdź do otworu w podłodze, by uruchomić windę i zjechać na dno szybu.

Idź korytarzem i po dramatycznej – w zamierzeniu twórców scence z systemem strażniczym kompleksu – zbliż się do drzwi.

Znajdziesz się w ogromnej, trawionej ogniem sali. Idź w lewo – do drzwi windy w narożniku ścian **(22)**. Na dole przejdź przez salę i po podniesieniu miotacza ognia wejdź w drzwi po prawej.

Miotacz ognia jest nieocenionym „partnerem" w walce z jedynym wrogiem na Hell – pająkami. Primary fire to – dosłownie – stożek ognia kryjący obszar przed strzelającym, alt fire wystrzeliwuje chmurę niestabilnego oraz łatwopalnego paliwa, które można bądź „odpalić" – strzelając w nie, bądź czekać, aż zapali się samo.

– ulecz ocalałego pacjenta

Idź korytarzem do miejsca, w którym drogę przegrodzi ci kolejny pożar. Przejdź przez drzwi po lewej i uruchom automatycznego lekarza przy łóżku z człowiekiem w głębi sali **(23)**.

– omiń ogień, przechodząc przez pomieszczenie kontrolne na piętrze sali

Wróć do sali z pożarem i windą i wjedź na chodniczek obiegający ją. Zbliż się do drzwi wiodących do niewielkiego oszklonego pomieszczenia (po prawej na **22**) – uratowany technik otworzy je. Zbierz broń oraz amunicję i użyj przycisku na konsolecie, by poznać przyczyny nagłej ciszy od strony kompleksu. Następnie skieruj się do drzwi po przeciwnej stronie i zjedź windą. Przejdź przez wrota po prawej. W korytarzu za nimi poznasz wroga – pająki. Istnieją ich dwie odmiany – duże czerwone i małe żółte. W walce z nimi najlepiej sprawdza się ogień, który kryje obszar przed tobą **(24)**. Możesz też jednak, zwłaszcza jeśli atakują cię małe pająki, używać własnego dispersion guna.

– odkryj przyczyny zagrożenia arachnidów

Idź korytarzem i eliminuj kolejne fale wrogów do miejsca, w którym doczyta się kolejny obszar.

Przejdź do drzwi po prawej i przygotuj się na atak trzech czerwonych i kilkunastu żółtych pająków (granat odłamkowy wymierzony w miejsce, w którym wszystkie spotykają się na chodniczku – eliminuje większość z nich. Następnie zbierz broń leżącą przy martwym człowieku i idź do windy.

Na górze zostaniesz zaatakowany przez dwa duże i kilka małych pająków. Nie możesz przejść przez ogień szalejący po lewej stronie sali, a to oznacza, że musisz skorzystać z systemu wentylacji, do którego wejście znajdziesz naprzeciw pożaru **(25)**.

– uruchom wentylator, by wessał palny gaz i zmniejszyć pożar w sali

W szybie wentylacyjnym zaatakują cię 2 fale po kilkanaście żółtych pająków każda. Użyj szybkostrzelnej broni (assault rifle) i przejdź do miejsca, w którym przez okno ponownie zobaczysz salę. Użyj przełącznika obok okna i wróć do sali. Miń pożar i idź do drzwi po drugiej stronie.

Wyeliminuj pająki kryjące się w korytarzu i odwiedź zbrojownię po lewej stronie. Zniszcz znajdujące się w niej kokony i uzupełnij amunicję, pancerz oraz zdrowie **(26)**. Idź korytarzem do końca – do sali, w której z kokonów ponownie wyrają się pająki. Zniszcz je i przejdź do korytarza po przeciwnej stronie. Wejdź po rampie i zniszcz znajdujące się w sali kokony. Następnie zbliż się do rampy po przeciwnej stronie (pod nią, pomiędzy skrzyniami znajdziesz amunicję do shotguna, karabinu, granatnika **[27]**) i wyeliminuj schodzące po niej pająki.

Po wyeliminowaniu ich idź do drzwi otwierających się na ogromną salę z jasnym promieniem reaktora. Zabij wszystkie pająki i zbierz amunicję oraz zdrowie. Idź do windy korytarzem po drugiej stronie sali.

– znajdź drogę do pokoju kontrolnego laboratorium
– uruchom grodzie

Zmierzaj do pojedynczych drzwi i wjedź windą. Przejdź przez rozbite drzwi do poprzecinanej zabójczymi promieniami sali. Tu czekać cię będzie wykonanie kilku precyzyjnych skoków, których celem będzie przewrócona kolumna – jej koniec tkwi w pokoju kontrolnym. Najprostsza bezpieczna droga ukazana jest na obrazku **(28)**.

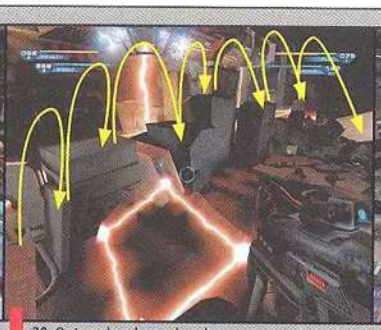
Użyj obydwu przycisków, by wyłączyć plazmę i otworzyć zamknięte grodzie w sali z okrągłą windą. Wróć do niej i zbierz uzupełnienia zdro-

24. Podczas walki z pająkami cofaj się i nie pozwól się im otoczyć.

25. Wyrwany wiatrak wentylatora umożliwi ci przedostanie się do tuneli wentylacyjnych.

26. Zbrojownia najeżona jest kokonami.

27. Pomiędzy skrzyniami pod rampą znajdziesz dodatkową amunicję.


28. Optymalna droga do celu.

29. Wbrew pozorom w otwór pośrodku sali zdołasz się zmieścić.

30. Łącznik pośrodku rury jest najbezpieczniejszym miejscem, z którego możesz eliminować łażące niżej pająki.

31. Śmierć królowej rozbije szklaną pokrywę wyłącznika promienia.

wia oraz tarcz. Następnie skieruj się do sali z okrągłą windą i przejdź przez grodzie. Miń korytarz, aby znaleźć się w sali, w której testowana jest wytrzymałość drugiego artefaktu.

– dostać się do centralnego pomieszczenia

Idź korytarzem dokoła sali – do miejsca, w którym przegrodzi go zapora.

– znajdź sposób ominięcia zapory

Miń korytarz za drzwiami po prawej i przejdź przez salę – do windy po prawej stronie. W pomieszczeniu kontrolnym, w jakim się znajdziesz, użyj wszystkich przełączników na konsolecie, następnie zjedź i wejdź do sali po lewej. W niej – przy ciele, znajdziesz broń i amunicję, zaś na skrzyniach po drugiej stronie sali – uzupełnienia zdrowia i pancerza. Przejdź do środkowej sali i wskocz do szybu w centrum sali **(29)**.

Znajdziesz się w wąskiej szklanej rurze. Idź nią i eliminuj atakujące zółte pająki, aby ponownie się znaleźć w kolistym korytarzu. Zabij atakujące pająki, miń drzwi po prawej i zbierz amunicję leżącą przy ciele w pobliżu zapory. Wróć do drzwi i eliminując napastników – korytarzem przejdź do sali z windą. Ta zabierze cię do laboratorium, w którym – w sali kontrolnej, do której przedostaniesz się, korzystając z windy po prawej stronie – poznasz tajemnicę genezy wielkich pająków. Użyj przycisku otwierającego drzwi do sali (nie otwieraj klatek) i wróć na pierwszy poziom.

Wybierz drzwi z prawej – te wiodące do sali lęgu, i przejdź przez nie. Wskocz w otwór w podłodze i biegnij w stronę wejścia do dużej sali. Stań mniej więcej w połowie rury biegnącej w dół – dzięki temu pająki nie będą cię w stanie sięgnąć **(30)**. Wyeliminuj je na dole (uważaj – czasem zdarza się im skoczyć w twoją stronę, co może sparaliżować podobnych do mnie arachnofobów) i zejdź. Pozbieraj amunicję i uzupełnij zdrowie, następnie skieruj się do wlotu korytarza, który wiedzie do sali z artefaktem. Po zniszczeniu kokonów przejdź do wylotu korytarza i... zapisz stan gry.

Przygotuj się na walkę z królową pająków i zejdź po rurze na dół. Królowa jest przeciwnikiem znacznie bardziej niebezpiecznym niż strzegący pierwszego artefaktu skaarj – dysponuje atakiem bezpośrednim i dalekiego zasięgu. W dodatku bezustannie mnoży żółte pająki, które po przejściu przez centralny promień zmieniają się w pająki czerwone. Walcz z królową – zasypując ją granatami i omiatając oczyszczającym płomieniem, w najgorszym razie wykorzystuj shotgun lub maksymalną moc dispersion pistola. Staraj się także opędzać od mniejszych pająków, aby nie podgryzały twoich boków, a także rozglądać się w poszukiwaniu znajdziek. Najogólniej jednak – jeśli tylko przystąpiłeś do walki w dobrej formie i ze sporą ilością amunicji – pokonanie jej jest jedynie kwestią czasu.

Śmierć królowej rozbije płyty strzegące wyłącznika promienia **(31)**. Użyj go i podnieś drugi artefakt.

7. Atlantis

Porozmawiaj z Drexlerem, następnie poproś Aidę o odprawę. Przejdź do pomieszczenia naprzeciwko i zapytaj Isaaka o szczegóły nt. Grace – magnum Aidy. Broń ta wystrzeliwuje pojedynczy, bardzo celny i w przypadku trafienia w głowę – śmiertelny pocisk, dzięki czemu traktować ją można niemal jak minikarabin snajperski. Alternate fire magnum to potrójny pocisk o dużej mocy, jednak z racji tego, że potrzebuje dużo czasu, aby dotrzeć do celu – może jedynie służyć jako broń ostatniej szansy w razie – dosłownie – zderzenia się z przeciwnikiem.

Po rozmowie z Isaakiem skieruj się na mostek (do kabiny pilotów) i wyjaśnij Ne'Banowi (i sobie), kim są strony konfliktu oraz poszczególne obce rasy. Przejdź do lądownika, by rozpocząć zadanie na...

8. NC868 III, „Acheron", centrum terraformingu Izanagi

– odbierz artefakt Iznagi
– znajdź sposób, by dostać się na dno szybu

Przeciwnikami na Acheronie są Ghost Warriors – elitarne jednostki korporacji Izanagi. Walka z nimi nigdy nie jest łatwa – mierz w głowę i staraj się wykorzystywać przeszkody terenowe, by uniknąć choć części wystrzeliwanych w twoim kierunku pocisków. Nie wahaj się także używać wyrzutni rakiet – znajdziesz ją tuż po starcie poziomu; przeciwnika groźniejszego niż „Duchy" na Acheronie po prostu nie ma. Pamiętaj także, że najlepszą bronią na ludzi w starciu na średnim dystansie i w zwarciu jest sprawdzony shotgun. Tylko ten bowiem dysponuje bezcenną zdolnością powalania przeciwnika, dzięki czemu przez chwilę nie jest on w stanie walczyć.

Zabij pierwszego „Ducha" i powoli wspinaj się drogą w kierunku dźwigu. Po drodze zostaniesz zaatakowany przez dwóch kolejnych przeciwników, następnie – po dojściu do dźwigu – następnych dwóch. Uzupełnij zdrowie i tarczę, wykorzystując bazy w budynku **(32)**, z którego wyszli przeciwnicy; podnieś wyrzutnię rakiet i idź w lewo – w stronę jamy, w której (podczas intra) zniknęło dwóch „Duchów".

32. Bazy w bunkrze szybko zregenerują nadwątlone zdrowie i tarczę.

33. Trafienia w zbiorniki, obok których przechodzą przeciwnicy – to najprostszy sposób, by ich wyeliminować.

34. Wymierz, strzel (alt fire) i schowaj się, by uniknąć ewentualnego kontrataku. Ten sposób działa na wszystkie wieżyczki w grze.

35. Użyj wideofonu, by przywołać windę na górę.

36. Jedna dobrze wymierzona, i wyliczona, rakieta jest w stanie wyeliminować obydwu wrogów.

37. W mgiełce w szybie zmiana kształtu celownika to często jedyny sposób, by namierzyć przeciwnika.

Tu kryje się trzech kolejnych ludzi. Eliminuj ich, wykorzystując rozstawione tu i ówdzie zbiorniki z łatwopalnym gazem **(33)**. Możesz także próbować snajperskich strzałów z magnum. Po pokonaniu ich skieruj się do ogromnego budynku po lewej w głębi. Wyeliminuj – strzegącą podejścia – automatyczną wieżyczkę rakietową (dwa alt fire shock lance niszczą ją całkowicie **[34]**) i podejdź do drabinki wiodącej na podest. Na górze czyha czterech „Duchów" rozstawionych pomiędzy skrzyniami. Walcz z nimi shotgunem, następnie pozbieraj amunicję, uzupełnij poziom zdrowia i podnieś wideofon leżący na skrzyni obok żółtej bazy **(35)**. Niezależnie od tego, jak poprowadzisz rozmowę, pierwsze z zadań zostanie wykonane – „Duchy", które w intrze znikły w szybie, pojawią się ponownie na powierzchni. Wyeliminuj je (zwróć uwagę, że przebiegają obok zbiorników z gazem ustawionych tuż przy dźwigu windy; jedna rakieta wymierzona w zbiorniki wyeliminuje ich obu **[36]**) i zejdź do dostępnej już windy.

– znajdź artefakt w głębi szybu

Ostrożnie przemierzaj chodnik i po drodze eliminuj magnum lub wyrzutnią rakiet kolejnych „Duchów". Zwracaj uwagę nie tylko na podłoże, lecz także chodniczki powyżej **(37)**. Sam chodnik kończy się w miejscu, w którym ukryto artefakt. Nim jednak uzbroisz zapalniki, przejdź w lewo i wespnij na chodniczek powyżej – tu znajdziesz bazy odnawiające zdrowie oraz tarczę **(38)**.

– uzbrój wszystkie trzy zapalniki

Wróć do miejsca, w którym spoczywa artefakt – i uzbrój wszystkie trzy zapalniki. Ukryj się w jakimś bezpiecznym miejscu i po eksplozji wróć i zabierz artefakt. Po wzięciu go nie próbuj walczyć z napastnikami (ani chybi białe krwinki układu immunologiczny stwora w którym jesteś) – biegnij, omijając jeziorka kwasu, z powrotem do windy.

Na zewnątrz skieruj się biegiem do pozostawionego lądownika. Zabij ostatniego „Ducha" i zbliż się do statku.

38. Nim uzbroisz zapalniki, skorzystaj z baz na chodniczku ponad miejscem ukrycia artefaktu.

9. „Severnaya"

– przedostań się na teren tamy
– uzbrój wszystkie trzy ładunki wybuchowe
– ocal marines
– nawiąż kontakt z ocalałym marine

Natychmiast po wylądowaniu na Severnaya usłyszysz głosy ocalałych marines. Biegnij dokoła wzniesienia i wyeliminuj obydwu żółtych „Duchów". Następnie porozmawiaj z czarnym marine i zbierz wskazane przez niego broń oraz amunicję. Przy ciele drugiego marine leży karabin snajperski, broń nieoceniona na duży dystans. Alt fire to spojrzenie przez lunetkę, kółko myszy dodatkowo zbliża lub oddala obraz, dzięki czemu snajperka może służyć również jako lornetka). Wykorzystaj ją od razu i wyeliminuj dwóch „Duchów" (znajdź dobry punkt widokowy i nie spiesz się z pociąganiem spustu [39]) – przechadzającego się po chodniczku w pobliżu dźwigu, przy tamie – i idź ścieżką w jej kierunku.

39. Po zdobyciu snajperki użyj jej, aby wyeliminować obydwu Duchów przy tamie.

Zbliż się do dźwigu i korzystając z jego osłony – wyeliminuj dwóch snajperów w oknach głównego budynku tamy. Następnie zejdź po drabinkach – do miejsca, z którego wypływa woda **(40)**, i wychylając się odrobinę, pojedynczym snajperskim strzałem wyeliminuj strażnika stojącego obok wieżyczki automatycznej. Przebiegnij pod mostkiem, na którym stoi (skacz, by przyspieszyć proces) i wespnij się po drabince z prawej. Zniszcz wieżyczkę i przejdź do kolejnego pomieszczenia, w którym dowiesz się, że zostaniesz zaatakowany. (Dwóch „Duchów" zbiega po schodach – wyeliminuj ich lub uciekaj do korytarza z czerwonymi drzwiami.)

40. Tunel z wodą to jedyna droga, by dostać się do budynku tamy.

Przejdź przez czerwone drzwi i wejdź po drabince **(41)**. Uzbrój pierwszy ładunek wybuchowy i znajdź kolejną drabinkę prowadzącą w górę. Otwórz klapę w suficie strażnicy i zabij obydwu „Duchów". Zeskocz do sali, uzupełnij pancerz i zdrowie (otwieraj szafki – w nich znajdziesz sporo użytecznych przedmiotów) i otwórz zablokowane dotąd drzwi. Przejdź przez te naprzeciw konsolety i zejdź po schodach do pierwszych drzwi po lewej. Uzbrój ładunek zawieszony po prawej stronie filara naprzeciw wejścia **(42)** i idź do drzwi na dole.

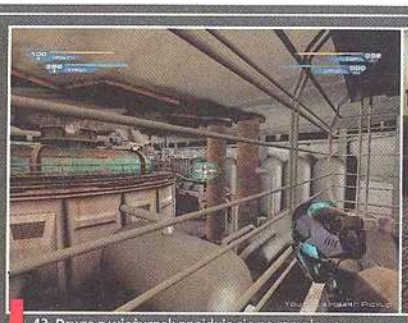
41. Korytarz za czerwonymi drzwiami doprowadzi cię do pierwszego ładunku wybuchowego.

Korytarz, w jakim się znajdziesz, łączy główne wejście z salą reaktora. Biegnij nim w prawo – w stronę głównego wejścia. W pobliżu ujrzysz dwie windy – zawiozą cię one do pomieszczenia, w którym stało dwóch wyeliminowanych wcześniej snajperów. Uzupełnij zdrowie i przejdź korytarzem do „klatki" zawieszonej na ścianie sali reaktora. Wyeliminuj obydwu strażników i obie dostępne wieże (jedna tuż pod tobą, druga na chodniczku po prawej **[43]**). Następnie wróć po własnych śladach i wejdź do sali z reaktorem. Natychmiast po wejściu do sali pojawi się „Duch" próbujący uzstawić barierę energetyczną – zastrzel go i po chodniczku po prawej (przykucnij przy barierze, by przejść obok) wejdź na górę. Przejdź na drugą stronę sali i wychylając się zza chodniczka – zastrzel „Ducha" w głębi. Zejdź, obejdź wieżyczkę i zniszcz ją – strzelając z dispersion pistola lub EMP granade'a wystrzeliwanego z granatnika. Po rurach z lewej przejdź na drugą stronę sali i uzbrój ostatni ładunek **(44)**.

– w ciągu pięciu minut wróć do lądownika

Masz pięć minut by wrócić do lądownika. Przejdź po „schodkach" obok reaktora, by znaleźć się w wejściu do sali – i biegnij do wyjścia (możesz walczyć z „Duchami" lub po prostu uciec głównym wejściem). W trakcie ucieczki przygotuj karabin snajperski – przyda się na zewnątrz, gdyż opustoszała dotąd ścieżka do statku zaroi się od „Duchów" **(45)**. Pierwszych dwóch wyskoczy ze statku, jaki wyląduje po prawej stronie dźwigu. Trzeci stać będzie w połowie ścieżki wiodącej do statku. Dwóch ostatnich patro-

42. Drugi z ładunków wybuchowych dość łatwo przeoczyć. Znajduje się po niewidocznej stronie filara w pomieszczeniu łączącym klatkę schodową z centralnym korytarzem budynku.



43. Druga z wieżyczek znajduje się na rampie po prawej stronie pomieszczenia.

44. Widoczne po lewej stronie schody zaprowadzą cię do trzeciego ładunku.

45. Po uzbrojeniu wszystkich ładunków włączy się licznik czasu, zaś na zewnątrz bazy pojawią nowi przeciwnicy.

luje teren, na którym wcześniej spotkałeś ocalałego marine. Po wyeliminowaniu ich zbliż się do lądownika i podziwiaj wieńczący dzieło koniec tamy. (Możesz zeskoczyć do jeziora zasilanego wodospadem i płynąć wprost do statku.)

10. Atlantis

Poproś Ne'Bana o odprawę, następnie porozmawiaj z Isaakiem. Skieruj się do lądownika, by rozpocząć misję obronną Atlantis.

Zadanie, jakie cię czeka, diametralnie różni się od wszystkiego, co do tej pory miałeś okazję przeżyć. Tym razem to ty będziesz stroną defensywną, broniącą dostępu do śluzy Atlantisa. W zadaniu tym pomogą ci automatyczne działka obronne i przenośne pola siłowe, które znajdziesz po krótkim rekonesansie na planszy. Zwróć również uwagę na bazy uzupełniające zdrowie i tarczę, rozstawione po obu stronach wejścia do statku – i korzystaj z nich w przerwach pomiędzy atakami **(46)**. Wreszcie – gdy tylko będzie to możliwe – zapisuj stan gry, zwłaszcza przed atakiem czwartej fali wrogów.

– znajdź zrzut z ekwipunkiem

Po rozpoczęciu misji śmiało maszeruj do góry. Spiesz się, gdyż przeciwnicy nie zamierzają czekać, aż będziesz w pełni gotowy. Znajdź skrzynię i zbierz ekwipunek. Wróć do Atlantisa i postaraj się zablokować obydwie przełęcze wiodące do kotlinki, w której znajduje się Atlantis. Dobrym pomysłem jest rozstawienie wszystkich wieżyczek automatycznych w miejscu, w którym mogą ostrzeliwać jedną z przełęczy, i przyblokowanie polem siłowym drugiej przełęczy. Następnie przygotuj się na pierwszą z czterech fal wojowniczych anielic.

– rozstaw perymetr obronny
– broń dostępu do drzwi do chwili naprawienia Atlantisa

Dwie pierwsze fale ataków nie powinny sprawić ci najmniejszego problemu – nie marnuj drogocennych rakiet na eliminowanie lekkich piechurów. Oszczędzaj je na wojowniczki w ciężkich pancerzach, które pojawią się w ramach trzeciego i czwartego natarcia. Zwróć uwagę, że pomiędzy poszczególnymi atakami masz kilka chwil na podreperowanie zdrowia oraz pancerza – skorzystaj z tej sposobności. Pamiętaj, by zapisać stan gry przed czwartym atakiem – atakujące równocześnie 4 lekkie i 2 ciężkie anielice to bardzo trudny przeciwnik.

W chwili śmierci ostatniego napastnika Isaak naprawi Atlantisa. Wróć do statku.

46. Po obu stronach drzwi rozmieszczone są stacjonarne bazy odnawiające zdrowie oraz tarczę.

11. Tarahk VI, „Kalydon", teren ziemskiej jednostki wojskowej „Obolus"

12. Delta Avior VII, „Sulferon", przyczółek Izanagi

– wyeliminuj wrogów w bazie i przyległych terenach
– zdobądź dane z komputera

Po wylądowaniu uaktywnij strzelbę snajperską i użyj jej na trzech „Duchach" patrolujących tereny pomiędzy lądownikiem a bazą. **(47)** Następnie wykorzystaj alt fire własnej shock lance'y, aby szybko wyeliminować wszystkie (trzy) dostępne automatyczne wyrzutnie rakiet (po dwa strzały na każdą z wyrzutni; strzelaj z daleka, spoza promienia ich aktywacji).

Skieruj się w lewo i miń mur z tej właśnie strony. Natrafisz na dwóch kolejnych „Duchów" – pierwszy stać będzie w drzwiach do budynku, drugi – ciężki – wyłoni się w chwilę później z wnęki obok drzwi **(48)**. Wyeliminuj obydwu, przygotuj granatnik oraz pociski EMP i wejdź do budynku.

– wyłącz wezwanie o pomoc

Zniszcz trzy wieżyczki automatyczne, strzelając w nie granatami EMP – i przygotuj shotgun, aby wykończyć ocalałego wojownika. W ciasnych korytarzach bazy ta broń sprawdza się najlepiej. Biegnij do drzwi na wprost – wyeliminuj "Ducha" i uzupełnij zdrowie oraz amunicję, korzystając z zapasu za skrzynią. W pokoju naprzeciw znajduje się poszukiwany komputer, jednak nie uda ci się z niego skorzystać. Wybij wszystkich napastników i uzupełnij amunicję, zdrowie i tarczę. Wyjdź drzwiami naprzeciw uszkodzonego komputera, zniszcz wieżyczkę w korytarzu i wyjdź na zewnątrz, wybierając drzwi po lewej. Zastrzel pojedynczego „Ducha", wróć do budynku i skieruj się korytarzem w lewo. Zabij dwóch „Duchów" przy windzie i jedź nią na wieżę.

Na górze zabij obydwu przeciwników i znajdź przycisk anulujący wezwanie o pomoc.

– chroń technika próbującego odzyskać dane z uszkodzonego komputera
– wyeliminuj wszystkich napastników

47. Tereny pomiędzy lądownikiem a bazą patrolowane są przez trzech *Duchów*.

Czterem marines wydaj rozkaz blokowania control roomu, sam zbierz amunicję i uzupełnij zdrowie oraz tarczę – i jedź na wieżę. Tu ustaw się przy oknach na ścianie z konsoletą i kiedy licznik wskaże 0 – strzelaj do wysypujących się z lądownika „Duchów" **(49)**. Kiedy otrzymasz komunikat o drugiej fali, wracaj pospiesznie na dół – powinieneś trafić wprost na wbiegających do bazy wrogów. Wyeliminuj ich przy użyciu shotguna lub granatów EMP i biegnij do control roomu. Tu ustaw się w drzwiach naprzeciw uszkodzonego komputera i eliminuj

zbliżających się przeciwników. W chwilę później otrzymasz komunikat o następnym ataku. Wejdź w drugi korytarz i pamiętając o rozstawionych tu bazach odnawiających zdrowie – postaraj się zablokować napastników w drzwiach. Wycofuj się w stronę control roomu, aby zapewnić sobie przewagę ciasnego korytarza **(50)**.

Po śmierci ostatniego z „Duchów" misja zakończy się sukcesem.

48. Zastrzel wartownika przy drzwiach i przygotuj się na odparcie ataku ciężkozbrojnego, który wyłoni się z wnęki przy drzwiach.

49. Strzelaj do wysypujących się z lądownika *Duchów*.

50. Postaraj się nie dopuścić atakujących do pokoju z komputerem.

13. Atlantis

Pomów z Ne'Banem, by poznać historię Aidy; następnie poproś o odprawę samą obmawianą, wreszcie – jak zwykle – skieruj się do zbrojowni i porozmawiaj z Issakiem. Poznasz dwa nowe wynalazki: granat wstrząsowy, który przewraca przeciwników, oraz jeszcze mniej przydatne urządzenie – działo wystrzeliwujące pająki, identyczne z tymi, jakie zwalczałeś w bazie na Hell.

Idź do lądownika, aby rozpocząć misję na Janusie.

14. Asgar IX, „Janus", kompleks naukowy Axon Polaris

– znajdź i zabezpiecz dwa artefakty, nim uczynią to przeciwnicy
– przedostań się do kompleksu naukowego Axon Polaris

Natychmiast po wylądowaniu zostaniesz zaatakowany przez dysponującego wyrzutnią rakiet strzelca na wieży, po prawej stronie mostu **(51)**. Wyeliminuj go pojedynczą celną rakietą i zapoluj na dwóch pozostałych „Duchów", znajdujących się na poziomie gruntu. Uzupełnij amunicję i tarczę, korzystając z zapasów obok skrzyni i na podeście wieży (tam, gdzie pierwszy strzelec). Następnie zbliż się do mostu i przygotuj do walki.

Zdobycie pierwszego odcinka mostu wiąże się z koniecznością rozbicia dwóch wieżyczek strażniczych (jednej, jeśli ci się uda wyeliminować „Ducha" próbującego ją rozstawić), zapory siłowej (postaraj się zastrzelić ustawiającego ją ducha nim zdąży zamknąć obwód) i pojedynczego lekkiego strzelca, początkowo kryjącego się obok dźwigu pośrodku mostu. Zwalczaj ich, wykorzystując alt fire wyrzutni rakiet. Barierę zniszcz z użyciem granatu EMP wystrzeliwanego z granatnika **(52)**.

Po zdobyciu przyczółka i uzupełnieniu zdrowia, tarczy oraz amunicji zbliż się do dźwigu. Przed tobą kolejna barykada strzeżona przez dwie wieżyczki rakietowe. Zniszcz je z daleka, unikając wystrzeliwanych przez nie rakiet (alt fire wyrzutni rakiet ponownie okazuje się wyjątkowo skuteczny **(53)**). Kiedy się będziesz zbliżał do bariery – rozglądaj się, gdyż zdarza się, że za twoimi plecami, mimo że na terenie już oczyszczonym, pojawiają się przeciwnicy. Zniszcz barierę (EMP) i po uzupełnieniu zdrowia, tarczy oraz amunicji uzbrój się w snajperkę i rozpocznij metodyczne zdejmowanie „Duchów" z budynku wejściowego kompleksu. Przebij się do drzwi windy (strzeże ich dodatkowy pojedynczy automat obronny) i po podreperowaniu stanu zdrowia i tarcz użyj jej.

– znajdź sekcję laboratoryjną

Po wyjściu z windy porozmawiaj z naukowcem, potem przejdź przez otwarte przez niego drzwi. W korytarzach, przez jakie przejdziesz, natkniesz się na dwóch „Duchów" – wyeliminuj ich shotgunem i przejdź do sali z kontenerami. Tu również kryje się dwóch kolejnych – ponownie posłuż się shotgunem i idąc pod ścianą, by uniknąć ognia wieżyczek – przejdź na jej drugą stronę. Bądź ostrożny – wyjścia strzeże „Duch" w ciężkim pancerzu. Wychylaj się zza kontenera, odpalaj rakietę i natychmiast cofaj w bezpieczne miejsce. Nie próbuj z nim walczyć w zwarciu – dysponuje miotaczem ognia, który skutecznie zniweluje twoją wartość bojową. Wyjdź z sali i po wczytaniu kolejnego obszaru drzwiami naprzeciw wejścia opuść niewielkie pomieszczenie.

W sali, do której dotrzesz, uzupełnij poziom zdrowia i przygotuj granatnik oraz pociski EMP, potem otwórz drzwi. Pojedynczym granatem wyeliminuj wieżyczkę za drzwiami i kolejnym – „zmiękcz Ducha" w ciężkim pancerzu bojowym (54). Uzupełnij poziom zdrowia, korzystając z bazy w poprzednim pomieszczeniu i – ignorując scenkę w zamkniętej sali na wprost – idź korytarzem w prawo. W sali za drzwiami – na końcu, kryje się trzech „Duchów" (dodatkowo w korytarzyku po lewej znajduje się wieżyczka strażnicza) – najłatwiejszym sposobem pokonania ich jest sprowokowanie ich do wejścia w kontrolowany przez ciebie korytarz (55). Wieżyczkę w szybie po lewej od wejścia zniszcz rakietami i po uzupełnieniu zdrowia, tarczy oraz amunicji – skieruj się do windy na końcu.

– uratuj naukowca

Zeskocz do sali i shotgunem wyeliminuj obydwu „Duchów". Porozmawiaj z Meyerem i idź za nim.

– wróć do lądownika

Z rozmowy z Aidą dowiesz się, że Liandri wysadzili most wiodący do lądownika. Idź za naukowcem do zamkniętych wcześniej drzwi – sali z eksponatami.

– idź do nowego punktu ewakuacyjnego (na dach)

Wyeliminuj czterech „Duchów" w dwóch kolejnych salach **(56)** i uzupełnij amunicję, korzystając z zapasów na biurku i w schowku w drugiej z nich. Następnie po zapisaniu stanu gry przejdź otwartym przez Meyera oknem. Twoim zadaniem będzie obejść budynek po wąskim gzymsie i wyeliminować przy tym atakujące anielice.

– zabezpiecz drogę do windy (na dach)

Dotarcie do windy bez wątpienia wymagać będzie jednego czy dwóch quickloadów. Anielice atakują grupami, na domiar złego, tuż przed windą kryje się jedna z nich uzbrojona w wyrzutnię rakiet, których podmuch podczas eksplozji niemal na pewno zepchnie cię z gzymsu. Poruszaj się bardzo powoli i jako punkt strzelecki wykorzystuj wąskie instalacje po lewej stronie (stąd najłatwiej wyeliminować pierwszą wieżyczkę) oraz karabin snajperski zdolny do szybkiego eliminowania (zwłaszcza że

51. Pierwszy z napastników na Janusie kryje się na platformie wieży obok mostu.

52. Celne trafienie granatem EMP niszczy barierę całkowicie.

53. Alt fire wyrzutni rakiet pozwala wystrzelić pocisk i zapomnieć o zagrożeniu.

54. Walka z ciężkozbrojnym *Duchem* w ciasnym pomieszczeniu wymaga niezwykłej precyzji – pamiętaj, że w pomieszczeniu tym znajdziesz bazę uzupełniającą zdrowie.

55. W walce z trzema *Duchami* ukrytymi w sali z kamieniami sprawdza się strategia sprowokowania ich i wycofania się do korytarza, z którego przyszedłeś.

56. Nie pozwól, by *Duchy* atakowały Meyera.

na wąskim podeście nie mają one jak unikać pocisków, np. zygzakując **[57]**. Po zabezpieczeniu kolejnych odcinków zapisuj stan gry.

Po dotarciu do windy zaczekaj na Meyera. W tym czasie przygotuj się do kolejnej misji obronnej.

– jedź z Meyerem na dach
– rozstaw obronę
– zawiadom Meyera w chwili, gdy perymetr obronny zostanie ustawiony

Na dachu spotkasz czterech marines. Ustaw ich przed głównym wejściem do bunkra **(58)**, jego tylne wejścia zaś zabezpiecz ustawionymi wewnątrz (!) barierami pola siłowego. W podobny sposób zablokuj przejście naprzeciw głównego wejścia bunkra, po bokach zaś rozstaw automatyczne wieżyczki rakietowe **(59)**. Uzupełnij jeszcze zdrowie i pancerz, korzystając z baz wewnątrz bunkra – i zawiadom Meyera, że jesteś gotów.

Wejdź na dach budynku i stąd wspieraj ogniem marines oraz wieżyczki obronne **(60)**. Po dwóch odpartych falach ataków anielic otrzymasz zadanie uruchomienia anteny, która znajduje się na chodniczku – na zewnątrz murów obronnych bazy, w linii prostej stanowionej przez pomieszczenie z radiem i lewe tylne drzwi bunkra (widoczna jest w tle na **[59]**). Odnów poziom zdrowia i pancerza, korzystając z baz w bunkrze – i po uruchomieniu anteny przygotuj się na odparcie kolejnego ataku. W jego skład wchodzą tym razem dwie ciężkozbrojne anielice – najłatwiej wyeliminować je, korzystając z karabinu snajperskiego; są one na tyle daleko, że nie powinieneś mieć problemów z trafianiem. Zabij lekkozbrojną anielicę i ponownie odnów poziom zdrowia oraz tarczy.

Po rozmowie, w której Dalton stwierdzi, że byłby w stanie złożyć radio samodzielnie, na co Meyer zripostuje mówiąc – że nie ma języka DUREŃ nastąpi ostatni, zmasowany atak „Duchów". Biegnij na dach i posługując się karabinem snajperskim, eliminuj ciężkozbrojnych, którzy szturmują bazę. Po śmierci ostatniego z nich wróć do Meyera, aby wezwać Atlantisa.

57. Umiejętne posługiwanie się snajperką pozwala szybko i bezpiecznie eliminować atakujące anielice.

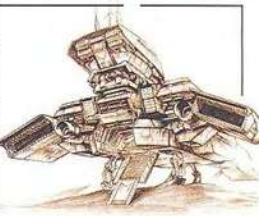
58. Rozstaw marines, korzystając z menu dostępnego po „użyciu" marine.

59. Rozmieść wieżyczki rakietowe w taki sposób, by chroniły przynajmniej jedno boczne wejście (najlepiej to od strony widocznej w tle anteny).

60. Wspięcie się na dach bunkra daje nieocenioną przewagę wysokości.

15. Atlantis

Po rozmowie z Hawkinsem i niespodziewanym przywróceniu w szeregi marines (i awansie do stopnia pułkownika!) pomów z Aidą. Następnie posłuż się klawiaturą przy hologramie, aby zapoznać z układem bazy na Na Koja Abad. Porozmawiaj jeszcze z księciem Ne'Banem i Issakiem, który pochwali się granatem dymnym. Idź do lądownika – by rozpocząć szturm bazy Na Koja Abad.



16. „Na Koja Abad"

– znajdź miejsce poszukiwań
– przedostań się na teren kompleksu Izanagi

Idź doliną w dół i eliminuj atakujące stworzenia w miejscu, w którym obok chronionej polem siłowym bramy kryje się dwóch „Duchów". Zabij ich i zniszcz wieżyczki strażnicze – potem kieruj się wąską ścieżką w prawo (61).

– wyłącz barierę pola siłowego

Na górze czeka trzech kolejnych „Duchów". Sprowokuj ich do ścigania ciebie i zaczekaj na nich z shotgunem. Po usunięciu ich wejdź do niewielkiego budynku po lewej i po uzupełnieniu zdrowia, tarczy oraz amunicji porusz obydwa przyciski na ścianie po lewej stronie od wejścia.

Wróć do otwartej już bramki, eliminuj napotykanych wrogów i zejdź. W chwili gdy dotrzesz do pierwszych budynków i przerzuconego ponad wąwozem korytarza, zacznij biec ścieżką po prawej w górę – aby uniknąć ognia ciężkozbrojnego napastnika **(62)**. Z góry wyeliminuj obydwu lekkozbrojnych, strzegących skrzyń pod chodniczkiem, i snajpera w jednym z jego okien **(63)**. Następnie wykorzystując wyrzutnię rakiet lub granatnik – zabij ciężkozbrojnego, który czai się na głównej drodze – teraz uzupełnij zdrowie, pancerz i amunicję, wykorzystując zapasy znajdujące się obok i na skrzyniach.

Idź dalej wąską drogą i użyj przycisku przy bramce, by utorować sobie drogę do drugiego obszaru bazy. Wychyl się zza narożnika i wyeliminuj dwóch snajperów na moście powyżej **(64)**, następnie zniszcz dwie wieżyczki przy bramce, którą minąłeś. Skieruj się do jeziorka i wejdź do kanału wiodącego do wnętrza bazy. Wejdź po drabince – znajdziesz się w bazie.

– znajdź most łączący bazę

61. Po wyeliminowaniu obydwu *Duchów* i zniszczeniu wież na bramie idź ścieżką z prawej.

62. Wspięcie się pod górę chronić cię będzie przed rakietowymi atakami ciężkozbrojnego *Ducha*.

63. W jednym z okien czai się snajper.

64. Snajperzy na pomoście są ledwie widoczni, ale można ich wyeliminować.

z miejscem wykopalisk

Wejdź w pierwsze drzwi po prawej i wespnij się po drabince. W sali, do której dotrzesz – przy drzwiach po lewej, kryje się pojedynczy „Duch" – wyeliminuj go, korzystając z przewagi wysokości, potem zeskocz. Przejdź przez drzwi naprzeciw wejścia i idź do miejsca, w którym po lewej stronie otworzy się korytarz z chodniczkami cyklicznie omiatanymi strumieniami pary. Wskocz na jeden z dwóch z nich i biegnij w stronę widocznej po drugiej stronie platformy **(65)**. Wejdź po drabince i zniszcz znajdującą się za załomem korytarza wieżyczkę. Po wyeliminowaniu zagrożenia stanowionego przez następną ponownie wejdź po drabince i zmierzaj do kolejnego laboratorium. Zastrzel „Ducha" strzegącego drzwi i zbierz trzy dakkry leżące na stole. Opuść salę i przejdź przez drzwi obok stołu laboratoryjnego, na którym rozpięte jest truchło insektoidalnego obcego **(66)**.

Znajdziesz się w dużej sali z centralnym rdzeniem. Wyeliminuj obu „Duchów" (ciężkozbrojny znajduje się poziom niżej) lub biegnij do wejścia „rdzenia". (Zwróć uwagę, że we wnęce po prawej od wejścia – za wieżyczką strażniczą, znajduje się baza odnowy tarczy **[67]**.) Wejdź po drabince i przejdź do kolejnego laboratorium. Zastrzel „Ducha" i uzbrój się w shotguna. Za drzwiami przyległego korytarza bowiem kryje się dwóch kolejnych napastników.

Zjedź, a po drodze eliminuj ustawioną przy drzwiach wieżyczkę, potem uzupełnij zapasy amunicji. Na chodniku łączącym szyby wind stoi ciężkozbrojny „Duch". Usuń go trzema celnymi pociskami ze snajperki i przejdź przez drzwi, których strzegł. Wejdź na platformę windy i użyj znajdującego się tuż obok przycisku.

– znajdź i zabezpiecz artefakt

Zjedź, korzystając z obydwu wind – i zastrzel „Ducha" patrolującego rampę, która wiedzie do śluzy. Uzupełnij zapasy amunicji i skieruj się do śluzy. (Na dole znaleźć możesz granatnik z amunicją, jednak chroniony jest on przez dwie wieżyczki strażnicze i kolejnego „Ducha", więc próba zebrania go może przynieść więcej szkody niż pożytku **[68]**.)

Po drugiej stronie śluzy, w otoczeniu jakby żywcem przeniesionym z grafik Hansa Gigera (twórcy postaci Aliena), kryje się trzech „Duchów". Wyeliminuj ich (tym razem zalecam assault rifle'a, gdyż są słabo widoczni i dodatkowe blokowanie pola widzenia przez rakiety może się skończyć tragicznie) i przejdź do wrót po przeciwnej stronie wejścia.

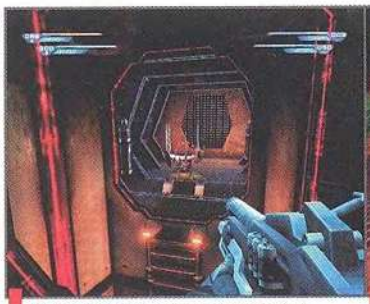
Biegnij do drabinki i wespnij się po niej, po drodze eliminując pojedynczego „Ducha". Szeroki korytarz, w jakim się znajdziesz, doprowadzi cię do sali z artefaktem. Zastrzel dwóch „Duchów" stojących u dołu drabinki i zejdź. Staraj się minąć większość z promieni (na szczęście nie są zabójcze) i przejdź na drugą stronę sali – tu podnieś artefakt **(69)**. Zastrzel atakującego obcego (bezustanne bieganie i strzelanie w niego z shotguna szybko rozwiąże jego problem) i wróć na drabinkę.

– ewakuuj się z artefaktem

Wracaj po własnych śladach do śluzy i po drodze eliminuj atakujące stwory (na szczęście są sporo słabsze niż ten strzegący artefaktu **[70]**). W ostatniej kolistej sali nie walcz z obcymi – biegnij wprost do śluzy.

65. Wskocz na jeden z dwóch chodników i biegnij do drabinki, nie zwracając uwagi na strumienie pary.

66. Za drzwiami obok stołu z pająkiem kryje się sala z centralnym rdzeniem.


67. W sali z rdzeniem, we wnęce po prawej od wejścia, znajdziesz bazę odnowy zdrowia.

68. Granatnik strzeżony jest przez dwie wieżyczki strażnicze.

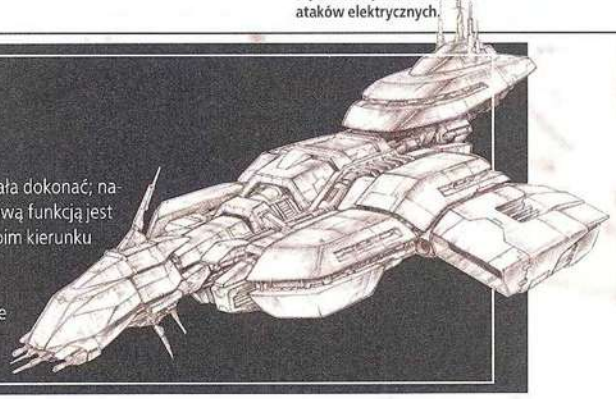
69. Przejdź na drugą stronę sali i weź artefakt.

70. Eliminuj atakujące stwory, nim zbliżą się one na dystans własnych ataków elektrycznych.

17. Atlantis

Po poznaniu własnej historii idź do Aidy i poproś o odprawę. Pomów z nią o Taiko i wyborze, jakiego musiała dokonać; następnie idź do Isaaka. Ten pochwali się rozpracowaniem takkra – sfery znalezionej na Na Koja. Jej podstawową funkcją jest atakowanie przeciwników, alt fire natomiast służy jako broń defensywna, zdejmująca wystrzeliwane w twoim kierunku pociski.

Druga z nowości to drakk laser – broń natychmiastowego działania, tak jak railgun. W chwili obecnej nie dysponuje trybem alt fire – ten dostępny będzie od kolejnej misji.



71. Obok kloszy utrzymujących przy życiu poprzednich badaczy planety znajdziesz wartościowe przedmioty.

72. W pionowej sali zeskocz na platformę i wejdź w korytarz.

73. Śmierć ostatniego drakka-strażnika otworzy niedostępne dotąd zbrojownie.

74. W korytarzu prowadzącym do serca drakka uzupełnij zdrowie i amunicję.

18. NC962VIII

– znajdź wejście do świata drakków
– zabezpiecz ostatni artefakt
– zbadaj tajemnicę zniknięcia dwóch wcześniejszych ekspedycji

Po wylądowaniu skieruj się do wrót na wprost. Za nimi zaatakuje cię trzech drakków. Po wyeliminowaniu ich idź do miejsca, w którym poznasz losy uprzednich badaczy planety **(71)**.

– dowiedz się, dlaczego drakkowie przetrzymują badaczy

W sali, w której znajdziesz się w chwilę później, natrafisz na dwóch drakków strażników. Strzelaj do nich do chwili, gdy eksplodują. W przeciwnym razie przetrzymywane pod kloszami stwory „ożywią" pokonanych drakków. Po pokonaniu ich opuść salę i wybierz dowolne drzwi. Obydwa korytarze zawiodą cię do tego samego pomieszczenia. Zniszcz kolejnego strażnika i zeskocz na półkę poniżej **(72)**. Wejdź w korytarz i przygotuj się na odparcie ataków dwóch kolejnych strażników.

Po pokonaniu ich biegnij do przycisku na końcu korytarza – i użyj go. Następnie skorzystaj z „windy" pośrodku korytarza, aby dostać się na wyższy poziom. Na górze, na zewnątrz czyha kolejny drakk – zniszcz go i korzystając z faktu, że jego śmierć spowodowała rozbicie szyb na poziomie, wróć do korytarza wiodącego do sali, w której po raz pierwszy walczyłeś ze strażnikami – i zbierz z bocznej wnęki żywą amunicję lasera **(73)**. Potem wróć na górę i przejdź przez drzwi.

– dowiedz się, dlaczego drakkowie utrzymują przy życiu żyjące części ciał

Przejdź przez korytarz z kapsułami i zbieraj amunicję. Zniszcz strażnika, który wyłoni się z szybu w podłodze i zbierz „amunicję" leżącą obok. Idź korytarzem w prawo, wyeliminuj kolejnego strażnika i ponownie skręć w prawo.

– dowiedz się, jaki jest cel eksperymentów drakków

Uzupełnij zdrowie oraz tarczę i idź korytarzem, który zawiedzie cię do sali z centralnym rdzeniem **(74)**. Zniszcz obydwu strażników i wykorzystaj dostępną już windę, by dostać się do serca drakka.

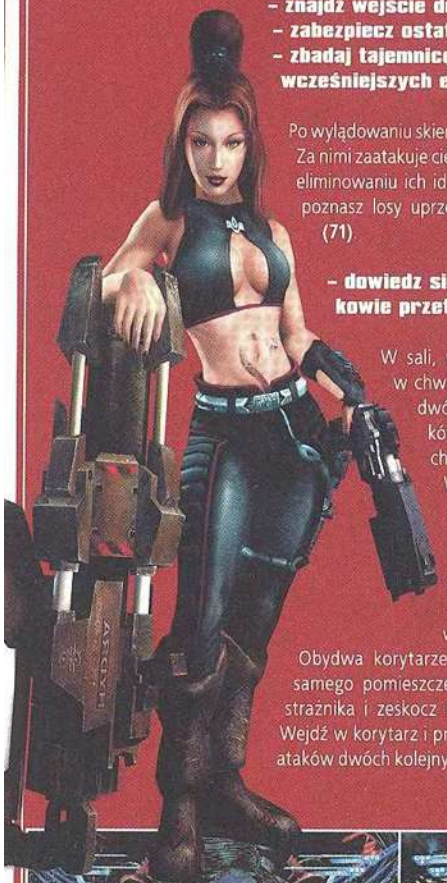
Zabij drakka-strażnika i przejdź przez otwarte drzwi.

– znajdź sposób, aby dostać się do serca drakka

Zejdź i zbliżając się do obydwu szybów – wywołaj strażników. Pokonaj ich i zbierz amunicję do lasera, którą ukryto w pomieszczeniu po prawej. Zaraz po tym skieruj się do tunelu po lewej stronie od wejścia. Ten poprzecinany jest cyklicznie siatką laserów, jednak te nigdy nie obejmują obszaru na krok przed łącznikiem korytarzy **(75)**. Wykorzystuj to i przejdź na drugą stronę – potem wejdź po rampie.

Idź w lewo – w stronę widocznej w oddali sfery z hybrydą człowieka oraz skaarja **(76)**. Zbierz amunicję, uzupełnij zdrowie i tarczę – i po kolejnej rampie idź do serca drakka.

Walka z drakkiem – opiekunem strzegącym artefaktu – nie należy do trudnych, o ile wiesz, co w gruncie rzeczy jest twoim celem. Walcz z nim, bombardując go kierowanymi (alt fire) rakietami lub – lepiej – drakk laserem. Unikaj także jego ataków, uskakując za filar. Kiedy kończyć ci się będzie amunicja lub zdrowie – zeskocz do sali i biegnij korytarzem okalającym całą komnatę. Znajdziesz tu nie tylko amunicję do lasera, lecz także uzupełnienia zdrowia oraz tarcz **(77)**. Zwalczaj opiekuna do chwili, kiedy podzieli się na dwa niezależnie występujące stwory. W tym momencie skoncentruj ataki na części, która wyraźnie zarysowuje się przed tobą za filarami; walkę z drugim elementem ograniczaj do krycia się do chwili, gdy syczący odgłos zapowiadający świetlny snop osiągać będzie crescendo. Po wyeliminowaniu trzech elementów bojowych opiekuna i wpakowaniu weń jeszcze kilku pocisków rozsypie się i zniszczy osłonę artefaktu **(78)**. Podnieś go, by zakończyć zadanie.



75. Lasery nigdy nie obejmują obszaru o krok przed przewężeniem.

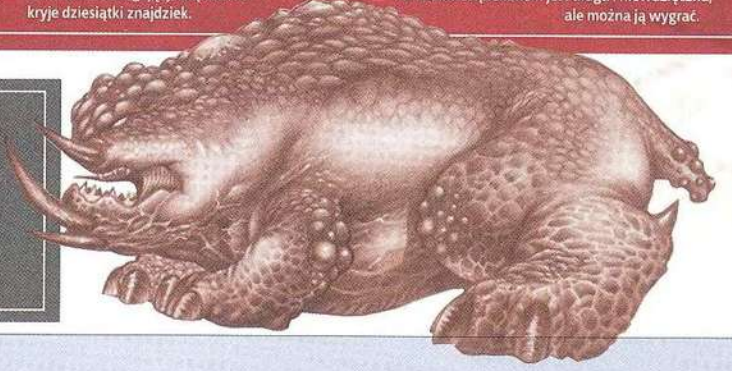
76. Obok sfery kryjącej hybrydę człowieka i skaarja znajdziesz zdrowie oraz amunicję.

77. Chodnik obiegający salę dokoła kryje dziesiątki znajdziek.

78. Walka z opiekunem jest długa i niewdzięczna, ale można ją wygrać.

19. Atlantis

Porozmawiaj z załogą i skieruj się do lądownika.



20. Avalon

– dowiedz się, czemu zostałeś zestrzelony
– dostań się do centrum w wieży

Idź w stronę wieży i po drodze eliminuj skaarjów (ciężkozbrojny może wymagać paru trafień rakietami). Nie próbuj krążyć po bazie – jest zupełnie pusta. Wejdź do windy w wieży i jedź na górę.

– dezaktywuj działo planetarne

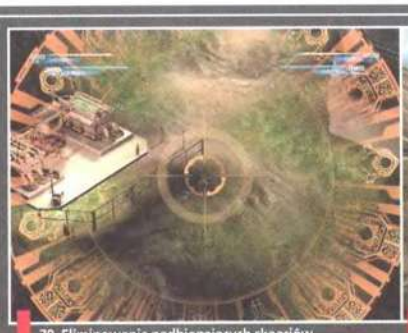
Zabij skaarj-operatora „Skaarj Express" na schodach i idź do centrum. Tu kryje się dwóch kolejnych drapieżników. Wyeliminuj ich, wejdź do pomieszczenia i po uzupełnieniu zdrowia oraz tarczy i zebraniu amunicji użyj przycisku przy ekranie z wielkim działem.

– na lądowisku na dachu pobliskiego budynku spotkaj się z McMillanem

Zejdź do windy po to tylko, by przekonać się, że skaarjowie odcięli zasilanie. Opuść windę i idź na platformę po lewej. Podnieś snajperkę i amunicję do niej i daj zbliżenie na wyjście z bunkra po lewej stronie bazy.

– chroń technika, który przywraca zasilanie

Strzelaj do lekkozbrojnych skaarjów i nie pozwól im atakować technika naprawiającego generator (wykorzystuj butle z paliwem rozstawione przy ogrodzeniu **79**). Po kilku falach otrzymasz komunikat, że winda znów działa. Zjedź i obróć się w prawo, następnie biegnij za żołnierzem. Pierwszy z napastników pojawi się niemal natychmiast – za narożnikiem wieży. Dwóch kolejnych na betonowej grobli wiodącej do bazy. Następna para pojawi się na zboczu, w chwilę później zaatakuje ciężkozbrojny skaarj **(80)**. Po pokonaniu go biegnij na górę – tam spotkasz McMillana i dowiesz się, że czas walki jeszcze nie minął.



79. Eliminowanie nadbiegających skaarjów jest nadspodziewanie łatwe.

80. Po drodze do McMillana zostaniesz kilkakrotnie zaatakowany przez skaarjów.

Odbierz transmisję od Aidy; uzupełnij zdrowie, tarczę i amunicję, korzystając z zapasów pod kamieniem niedaleko rozstawianej blokady **(81)**, potem przygotuj się na trudną walkę z dwiema falami ataków po czterech ciężkozbrojnych skaarjów każda. Zwalczaj ich, kryjąc się częściowo za pagórkiem i strzelając im w głowy ze snajperki. Unikaj przy tym wystrzeliwanych w twoim kierunku czerwonych pocisków – te bardzo szybko zniwelują stan tarcz i ostatecznie – zdrowia. Nie próbuj też ratować McMillana – poradzi sobie sam (w przeciwieństwie do dwóch pozostałych marines jest nieśmiertelny). Po pokonaniu ostatniego skaarja misja zakończy się.

81. Podreperuj stan zdrowia oraz tarcz i przygotuj się na jedną z najbardziej frustrujących walk w grze.

21. Statek flagowy Hawkinsa: Dorian Gray

– znajdź sposób, by odtworzyć przekaz Aidy
– pokonaj tosca

Wysłuchaj monologu Hawkinsa, i zbierz amunicję oraz uzupełniaj stan tarcz. W chwili gdy tosc uwolni się – strzelaj weń rakietami, zarazem jak ognia unikając wystrzeliwanych przez niego zielono-czarnych kul. Te – pociski antymaterii – są śmiertelne i nie wymagaj nawet bezpośredniego trafienia! Staraj się unikać bezpośredniej linii ognia – kryj się we wnękach i wychylaj tylko po to, by wystrzelić kolejny pocisk **(82)**.

Po filmiku ukazującym zranionego tosca biegnij w jego kierunku – podnieś jego „rękę". Ta stanie się twoją ostateczną bronią. Wystrzeliwuje pociski z antymaterii dosłownie wchłaniające żywą tkankę, jaka miała nieszczęście znaleźć się na drodze ich lotu. Z jej pomocą pokonanie tosców nie sprawi ci żadnego problemu.

– znajdź Hawkinsa

Opuść miejsce walki – przejdź przez jedyne dostępne drzwi, następnie wejdź do pomieszczenia po lewej, aby odczytać fragment ostatniego przekazu Aidy. Wbiegnij po rampie na mostek, by znaleźć Hawkinsa.

– znajdź kapsułę ratunkową

Po ostatecznym rozwiązaniu kwestii Hawkinsa i przypieczętowaniu losu statku opuść salę drzwiami naprzeciw konsolety. W maszynowni, do której dotrzesz w chwilę później, sytuacja się zmieni – przestanie działać system antygrawitacji i pozwali na wielometrowe skoki.

– korzystaj ze zmniejszonego ciążenia i przedostań się poziom wyżej

Biegnij chodniczkiem dokoła sali i wyeliminuj atakującego tosca **(83)**. Następnie długim skokiem pokonaj wyrwę w chodniku – i skocz na oświetlony na niebiesko podest obok balkonu znajdującego się poziom wyżej **(84)**. Przeskocz nań i biegnij do drzwi po przeciwnej stronie auli. W sali, w której się znajdziesz, tylko jedna para drzwi to ta właściwa – ta na balkoniku, na ścianie po prawej od wejścia **(85)**. Przejdź do pomieszczenia, w którym dostrzeżesz dwóch marines ostrzegających o tosków w następnej sali. Przejdź tam i wyeliminuj go **(86)**, następnie wskocz na lewy górny chodnik i wejdź do korytarza więziennego. W nim sytuacja skomplikuje się jeszcze bardziej – przyciąganie słońca pochyli statek. W chwilę później zmuszony będziesz iść po ścianie. Nie musisz się jednak obawiać – choć tylko podwójne drzwi i pojedynczy tosc dzielą cię od wejścia do kapsuły ratunkowej, która znajduje się na dole korytarza **(87)**. W outrze wysłuchasz wypowiedzi Ne'Bana i Isaaka i... miej nadzieję, że Unreal III, jeśli takowy się pojawi, będzie lepszy niż The Awakening.

82. Drugi tryb ognia lasera jest tyleż efektowny, co efektywny.

83. Biegnij dokoła sali, by dostać się do balkoniku poziom wyżej.

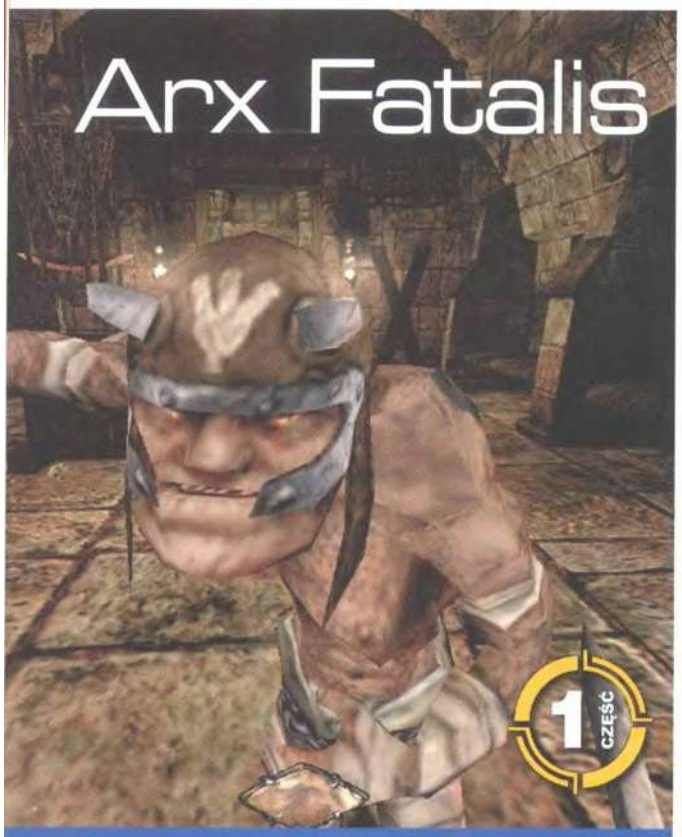
84. Wskocz na oświetlony na niebiesko podest, z niego – na balkonik powyżej.

85. Wyjście z sali z zamykanymi drzwiami znajduje się na balkoniku po prawej stronie wejścia.

86. Dzięki nowej broni wyeliminowanie tosca to kwestia – dosłownie – jednego strzału.

87. Usuń ostatniego tosca i „płyń" do kapsuły ratunkowej na końcu korytarza po lewej.

Arx Fatalis



Uratuj świat pogrążony w mroku...

Producent: JoWoods
Dystrybutor: Lemon Interactive
Gatunek: RPG
Wymagania: PIII500 MHz, 128 MB RAM
Akcelerator: 16 MB
Inne platformy: nie

RZUT OKIEM

Witajcie, spragnieni przygody śmiałkowie! Skoro znajdujecie się tutaj, to znak, że jesteście obdarzeni olbrzymią odwagą i stalowymi nerwami - w przeciwnym razie nie poradzicie sobie w mrocznym świecie Arx Fatalis. Tu, trup będzie się słał gęsto, nasi wrogowie nieraz stracą głowę (dosłownie i w przenośni), a skomplikowane intrygi religijno-polityczne zapewnią godne bohaterów wyzwania. Przed nami blisko 50 godzin rozrywki w najlepszym wydaniu. Przygaście zatem światła w domu, zasłońcie okna i dajcie się ponieść mrokowi korytarzy Arx.

Artur Okoń

PORADNIK

Bohater

Pierwszym zadaniem będzie stworzenie odpowiedniej postaci reprezentującej nas w grze. Nie będzie to takie łatwe, albowiem decyzja, jaką podejmiemy na starcie, będzie miała wpływ na dalszą rozgrywkę i uczyni ją łatwą i przyjemną lub też wręcz niemożliwą do ukończenia! W odróżnieniu od innych gier RPG, w Arx Fatalis nie ma ścisłego podziału na profesje, jednak nasz bohater nie może być wszechstronnie uzdolniony i tylko od nas zależy, jakie cech uczynimy u niego dominującymi i będziemy je wykorzystywać podczas gry. Proponuję dokładnie przyjrzeć się „mechanice" gry, relacjom pomiędzy cechami, umiejętnościami i statystykami. Dzięki tej wiedzy będziemy mogli stworzyć bohatera idealnego **(rys. 1)**.

Zręczność: znacznie zwiększa zdolność skradania i walki z dystansu. Wpływa na celność zadawanych przez nas ciosów, a także nieznacznie na znajomość przedmiotów. Pozwala używać łuków i innych broni wymagających precyzji **(rys. 2)**. Dokładne zależności prezentuje **tabela 2**.

Siły umysłowe: w głównej mierze są odpowiedzialne za umiejętności magiczne naszego bohatera. Zwiększają intuicję, połączenia eteryczne z innymi istotami, odporność na magię i znajomość

Statystyki

Nasz bohater jest opisany przez 6 głównych statystyk. Są nimi: klasa pancerza, punkty życia, punkty magii, odporność na trucizny, odporność na magię i zadawane obrażenia. Statystyki zwiększają się jako następstwo podnoszenia odpowiednich cech i umiejętności.

Cechy

Naszego herosa opisywać będą cztery główne cechy: siła, zręczność, siły umysłowe i kondycja.

Siła: wpływa na obrażenia zadawane przeciwnikom, podnosi umiejętność walki w zwarciu, rażenia przedmiotów. Jednak przede wszystkim wpływają na liczbę punktów magii i pozwalają rzucać zaklęcia określonych poziomów zaawansowania. Dokładne zależności prezentuje **tabela 3.**

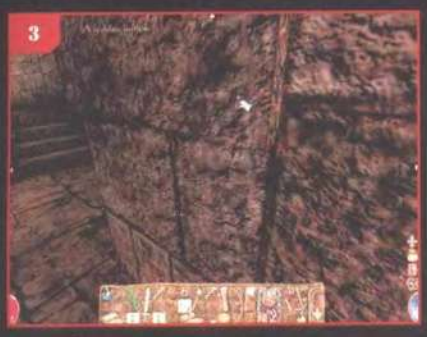
Kondycja: odpowiada za ilość punktów życia naszego bohatera, znacznie podnosi jego zdolności obronne i odporność na trucizny. Pozwala nosić ciężkie pancerze. Dokładne zależności prezentuje **tabela 4.**

Umiejętności

1. Skradanie: poprzez zmniejszenie głośności naszych kroków i odbijanie światła pozwala poru-

SIŁA	BONUS DO ZADAWANYCH OBRAŻEŃ	WALKA W ZWARCIU	WIEDZA O PRZEDMIOTACH	WALKA Z DYSTANSU
6	0	12	3	6
7	0	14	+3,5	7
8	0	16	4	8
9	0	18	+4,5	9
10	0	20	5	10
11	1	22	+5,5	11
12	1	24	6	12
13	2	26	+6,5	13
14	2	28	7	14
15	3	30	+7,5	15
16	3	32	8	16
17	4	34	+8,5	17
18	4	36	9	18
19	5	38	+9,5	19
20	5	40	10	20
21	6	42	+10,5	21
22	6	44	11	22

Tabela 1 - Efekt zwiększania siły.


3

szać się i pozostawać dla innych niezauważonym. Dzięki temu zyskujemy możliwość uniknięcia walki lub zaskoczenia przeciwnika w celu zadania mu ciosu w plecy, który jest 50% silniejszy niż zwyczajne uderzenie. Zyskujemy również możliwość okradania napotkanych osób - poniżej 50 punktów możemy zabierać małe przedmioty, powyżej 50 niemal wszystko. Dokładne zależności prezentuje **tabela 5.**

2. **Umiejętności techniczne:** pozwalają na otwieranie zamkniętych drzwi, skrzyń oraz rozbrajanie pułapek. Im wyższe, tym bardziej skomplikowane mechanizmy jesteśmy w stanie obsłużyć.

3. **Intuicja:** pozwala zauważać ukryte drzwi i pułapki **(rys. 3)**. Wyczuwamy obecność niewidzialnych istot; zapewnia także uczciwszą wycenę przedmiotów przez sklepikarzy. Dokładne zależności prezentuje **tabela 6.**

4. **Połączenie eteryczne:** wpływa na znajomość pozycji otaczających nas istot, a także dostarcza informacji na temat ich zdrowia. Odpowiada również za szybkość regeneracji punktów mana.

5. **Wiedza o przedmiotach:** pozwala rozpoznawać przedmioty, dokonywać ich napraw, łączyć je i ulepszać. Dokładne zależności prezentuje **tabela 7.**

4

5

ZRĘCZNOŚĆ	SZANSA NA PODWÓJNE OBRAŻENIA	CZAS MIĘDZY WYSTRZAŁAMI BORDI	WALKA W ZWARCIU	SKRADANIE	UMIEJĘTNOŚCI TECHNICZNE	WIEDZA O PRZEDMIOTACH	WALKA Z DYSTANSU
6	-1,5%	+80 ms	6	12	6	3	12
7	-1%	+60 ms	7	14	7	+3.5	14
8	-0,5%	+40 ms	8	16	8	4	16
9	0%	+20 ms	9	18	9	+4.5	18
10	+0,5%	+0 ms	10	20	10	5	20
11	1%	-20 ms	11	22	11	+5.5	22
12	+1,5%	-40 ms	12	24	12	6	24
13	2%	-60 ms	13	26	13	+6.5	26
14	+2,5%	-80 ms	14	28	14	7	28
15	3%	-100 ms	15	30	15	+7.5	30
16	+3,5%	-120 ms	16	32	16	8	32
17	4%	-140 ms	17	34	17	+8.5	34
18	+4,5%	-160 ms	18	36	18	9	36
19	5%	-180 ms	19	38	19	+9.5	38
20	+5,5%	-200 ms	20	40	20	10	40
21	6%	-220 ms	21	42	21	+10.5	42
22	+6,5%	-240 ms	22	44	22	11	44

Tabela 2 - Efekt zwiększania zręczności.

SIŁY UMYSŁOWE	PUNKTY MAGII	ODPORNOŚĆ NA MAGIĘ	UMIEJĘTNOŚCI TECHNICZNE	INTUICJA	POŁĄCZENIE ETERYCZNE	WIEDZA O PRZEDMIOTACH	RZUCANIE ZAKLĘĆ
6	6 x (poziom dośw. +1)	12	6	12	12	9	12
7	7 x (poziom dośw. +1)	14	7	14	14	+10,5	14
8	8 x (poziom dośw. +1)	16	8	16	16	13	16
9	9 x (poziom dośw. +1)	18	9	18	18	+14,5	18
10	10 x (poziom dośw.+1)	20	10	20	20	16	20
11	11 x (poziom dośw. +1)	22	11	22	22	+17,5	22
12	12 x (poziom dośw. +1)	24	12	24	24	19	24
13	13 x (poziom dośw. +1)	26	13	26	26	+20,5	26
14	14 x (poziom dośw.+1)	28	14	28	28	22	28
15	15 x (poziom dośw.+1)	30	15	30	30	+23,5	30
16	16 x (poziom dośw. +1)	32	16	32	32	25	32
17	17 x (poziom dośw.+1)	34	17	34	34	+26,5	34
18	18 x (poziom dośw. +1)	36	18	36	36	28	36
19	19 x (poziom dośw. +1)	38	19	38	38	+29,5	38
20	20 x (poziom dośw. +1)	40	20	40	40	31	40
21	21 x (poziom dośw. +1)	42	21	42	42	+32,5	42
22	22 x (poziom dośw. +1)	44	22	44	44	34	44

Tabela 3 - Efekt zwiększania sił umysłowych.

KONDYCJA	PUNKTY ŻYCIA	ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY	OBRONA
6	12 x (poziom dośw. +1)	12	18
7	14 x (poziom dośw. +1)	14	21
8	16 x (poziom dośw. +1)	16	24
9	18 x (poziom dośw. +1)	18	27
10	20 x (poziom dośw. +1)	20	30
11	22 x (poziom dośw. +1)	22	33
12	24 x (poziom dośw. +1)	24	36
13	26 x (poziom dośw. +1)	26	39
14	28 x (poziom dośw. +1)	28	42
15	30 x (poziom dośw. +1)	30	45
16	32 x (poziom dośw. +1)	32	48
17	34 x (poziom dośw. +1)	34	51
18	36 x (poziom dośw. +1)	36	54
19	38 x (poziom dośw. +1)	38	57
20	40 x (poziom dośw. +1)	40	60
21	42 x (poziom dośw. +1)	42	63
22	44 x (poziom dośw. +1)	44	66
23	46 x (poziom dośw. +1)	46	69

Tabela 4 - Efekt zwiększania kondycji.

SKRADANIE	SZANSA NA CIOS W PLECY	GŁOŚNOŚĆ KROKÓW	WIDOCZNOŚĆ
0-10	5%	-10%	-4%
11-20	10%	-20%	-8%
21-30	15%	-30%	-12%
31-40	20%	-40%	-16%
41-50	25%	-50%	-20%
51-60	30%	-60%	-24%
61-70	35%	-70%	-28%
71-80	40%	-80%	-32%
81-90	45%	-90%	-36%
91-100	50%	-100%	-40%

Tabela 5 - Skradanie.

INTUICJA	ZWIĘKSZENIE CEN PRZY SPRZEDAŻY	ZMNIEJSZENIE CEN PRZY KUPNIE
0-10	5%	-5%
11-20	10%	-10%
21-30	15%	-15%
31-40	20%	-20%
41-50	25%	-25%
51-60	30%	-30%
61-70	35%	-35%
71-80	40%	-40%
81-90	45%	-45%
91-100	50%	-50%

Tabela 6 - Intuicja.

6. **Rzucanie czarów:** podnosi odporność na magię i pozwala uzyskać dostęp do zaawansowanych zaklęć. Dokładne zależności prezentuje **tabela 8.**

7. **Walka w zwarciu:** zwiększa obrażenia zadawane bronią sieczną, a także szansę na zadanie uderzenia krytycznego o podwójnej sile obrażeń. Dokładne zależności prezentuje **tabela 9**.

8. **Walka z dystansu:** zwiększa obrażenia zadawane bronią rażącą na odległość, a także szansę na zadanie uderzenia krytycznego. Dokładne zależności prezentuje **tabela 10**.

9. **Obrona:** wpływa na klasę pancerza i odporność na truciznę. Dokładne zależności prezentuje **tabela 11**.

Rozwój bohatera

Wraz z rozwojem akcji będziemy zdobywać punkty doświadczenia, które z kolei pozwolą naszemu herosowi awansować na wyższy poziom. Dzięki temu będziemy mogli zwiększyć interesujące nas cechy i umiejętności. Wraz z każdym poziomem będziemy mogli o jeden punkt zwiększyć wybraną przez nas cechę i o 15 punktów wybrane umiejętności **(rys. 4)**. **Tabela 12** przedstawia wymaganą liczbę punktów doświadczenia potrzebnych, by awansować na kolejny poziom. Zauważcie, że na starcie nasz bohater znajduje się na poziomie 0!

Tworzenie bohatera

Jeśli dysponujecie powyższą wiedzą, możecie przystąpić do tworzenia postaci, którą uznacie za najlepszą. Zauważcie, że poziomów doświadczenia jest tylko 10, dlatego początkowy wybór dodatkowo zyskuje na znaczeniu - podczas rozgrywki zdobędziecie za małą liczbę punktów, by naprawić ewentualne pomyłki w doborze cech! Generalnie mamy trzy możliwości - stworzyć potężnego wojownika (inwestując w siłę, wytrzymałość, umiejętności walki w zwarciu i obrony), skrytobójcę (zręczność, skradanie, umiejętność walki w zwarciu i z dystansu) lub też maga (siły umysłowe, rzucanie zaklęć, połączenie eteryczne). Warto zauważyć, że w grze nie spotkamy osoby, która mogłaby za nas identyfikować zdobyte przedmioty - dlatego warto rozwijać umiejętność wiedzy o przedmiotach. Jeżeli chcemy otworzyć każdą skrzynię, niezbędne będą wysokie umiejętności techniczne. Podczas gry według moich wskazówek możecie zupełnie zrezygnować z inwestowania w intuicję - informacje o ukrytych drzwiach i pułapkach odnajdziecie w tekście. Na początkowym etapie gry nie będziemy znali magii ofensywnej, dlatego choć kilka punktów trzeba zainwestować w walkę w zwarciu. Zauważcie również, że efekty umiejętności zależą nie tyle od ich wartości, co od przedziału, w którym się te wartości znajdują! Zgodnie z tym, przeznaczenie np. na umiejętność skradania 21 punktów da nam taki sam efekt, co w przypadku 29 punktów (obydwie liczby w przedziale 21-30)! Dla ułatwienia przedstawię moją postać, na której będziecie się mogli wzorować **(rys. 5)**.

Mój bohater jest przede wszystkim magiem. Wraz z jego rozwojem będę zwiększał u niego kondycję i siły umysłowe, a początkowo walkę w zwarciu i obronę. Po nauczeniu się kilku zaklęć ofensywnych skupię się wyłącznie na rozwoju w rzucaniu czarów, wiedzy o przedmiotach i umiejętności technicznych.

WIEDZA O PRZEDMIOTACH	LICZBA ZATRUTYCH ŁADUNKÓW DO BRONI	REPERACJA
0-10	-	10%
11-20	-	20%
21-30	1	30%
31-40	4	40%
41-50	7	50%
51-60	11	60%
61-70	14	70%
71-80	17	80%
81-90	21	90%
91-100	24	100%

Tabela 7 - Wiedza o przedmiotach.

RZUCANIE CZARÓW	ODPORNOŚĆ NA MAGIĘ	DOSTĘP DO POZIOMÓW ZAKLĘĆ
0-10	5%	1
11-20	10%	2
21-30	15%	3
31-40	20%	4
41-50	25%	5
51-60	30%	6
61-70	35%	7
71-80	40%	8
81-90	45%	9
91-100	50%	10

Tabela 8 - Rzucanie czarów.

WALKA W ZWARCIU	BONUS DO ZADAWANYCH OBRAŻEŃ	SZANSA NA PODWÓJNE OBRAŻENIA
0-10	1	2%
11-20	2	4%
21-30	3	6%
31-40	4	8%
41-50	5	10%
51-60	6	12%
61-70	7	14%
71-80	8	16%
81-90	9	18%
91-100	10	20%

Tabela 9 - Walka w zwarciu

WALKA Z DYSTANSU	BONUS DO ZADAWANYCH OBRAŻEŃ	SZANSA NA PODWÓJNE OBRAŻENIA
0-10	1	2%
11-20	2	4%
21-30	3	6%
31-40	4	8%
41-50	5	10%
51-60	6	12%
61-70	7	14%
71-80	8	16%
81-90	9	18%
91-100	10	20%

Tabela 10 - Walka z dystansu.

OBRONA	ODPORNOŚĆ NA TRUCIZNY	ZWIĘKSZENIE KLASY PANCERZA
0-10	3	0
11-20	5	1
21-30	8	2
31-40	10	3
41-50	13	4
51-60	15	5
61-70	18	6
71-80	20	7
81-90	23	8
91-100	25	9

Tabela 11 - Obrona.

POZIOM	WYMAGANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	2000
2	4000
3	6000
4	10 000
5	16 000
6	26 000
7	42 000
8	68 000
9	11 0000
10	178 000

Tabela 12 - Poziom doświadczenia.

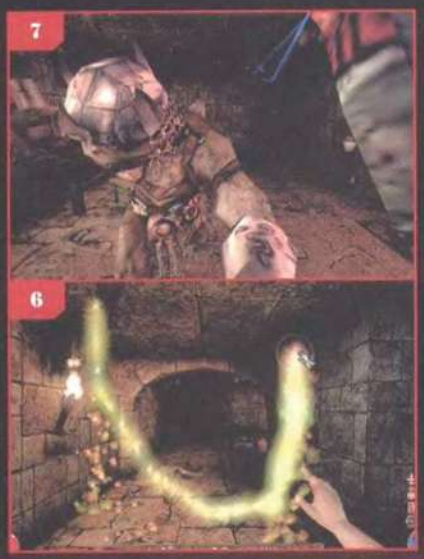
CECHA	WARTOŚĆ
Siła	7
Siły umysłowe	15
Zręczność	6
Kondycja	12
Umiejętność	Wartość
Skradanie	12
Umiejętności techniczne	21
Intuicja	31
Połączenie eteryczne	31
Wiedza o przedmiotach	31
Rzucanie czarów	31
Walka w zwarciu	31
Walka z dystansu	21
Obrona	36

Tabela 13 - Moja postać.

Magia

System rzucania zaklęć w Arx Fatalis jest niezwykle oryginalny i dość skomplikowany, dlatego przyda się tu kilka słów wyjaśnienia. W odróżnieniu od innych gier, by rzucić zaklęcie, nie wystarczy wcisnąć symbolizującą je ikonę. Musimy wykonać odpowiedni gest ręką, a w przypadku bardziej skomplikowanych zaklęć - całą ich serię **(rys. 6)**. Każdy ruch, jaki wykonamy, przedstawiono na odpowiedniej runie. Run jest 20 i wraz z rozwojem akcji wszystkie znajdą się w naszym posiadaniu i tym samym zwiększą nasze możliwości magiczne.

Pełną listę run znajdziecie w **tabeli 14**, natomiast wszystkie możliwe kombinacje zaklęć podzielonych na poziomy zaawansowania - **w tabelach 15 i 16**.



NAZWA	SKĄD MA ZOSTAĆ	WYGLĄD
1) Aam	Poziom 3 (22), Poziom 2 (21)i w sklepie Marii	run 1
2) Cetrius	Poziom 1 (31)	run 2
3) Comunicatum	Smocza jaskinia	run3
4) Cosum	Poziom 2 (30), Poziom 2 (34)	run4
5) Folgora	Poziom 1 (32), Poziom 6	run 5
Fridd	Poziom 3 (25)	run 6
Kaom	Poziom 2 (30), Poziom 2 (34), Poziom 6	run 7
Mega	Poziom 1 (31) i od Chinkashh	run8
Morte	Poziom 6	run 9
Movis	Od bliźniaczych kupców	run 10
Nhi	W sklepie Marii	run 11
Rhaa	W sklepie Marii	run 12
Spacium	Poziom 2 (13) i od Chinkashh	run 13
Stregum	Poziom 2 (27) i od bli niaczych kupców	run 14
Taar	Poziom 1 (31), Poziom 2 (21)	run 15
Tempus	Od lisza po zdobyciu tarczy ttarszych	run 16
Tera	Od bliźniaczych kupców	run 17
Vista	Poziom 1 (31)	run 18
Vitae	Poziom 1 (31) i w sklepie Marii	run 19
Yok	Poziom 1 (31), Poziom 3 (22)	run 20

Tabela 14 - Runy.

Tabela 15 - Czary poziomu 1.

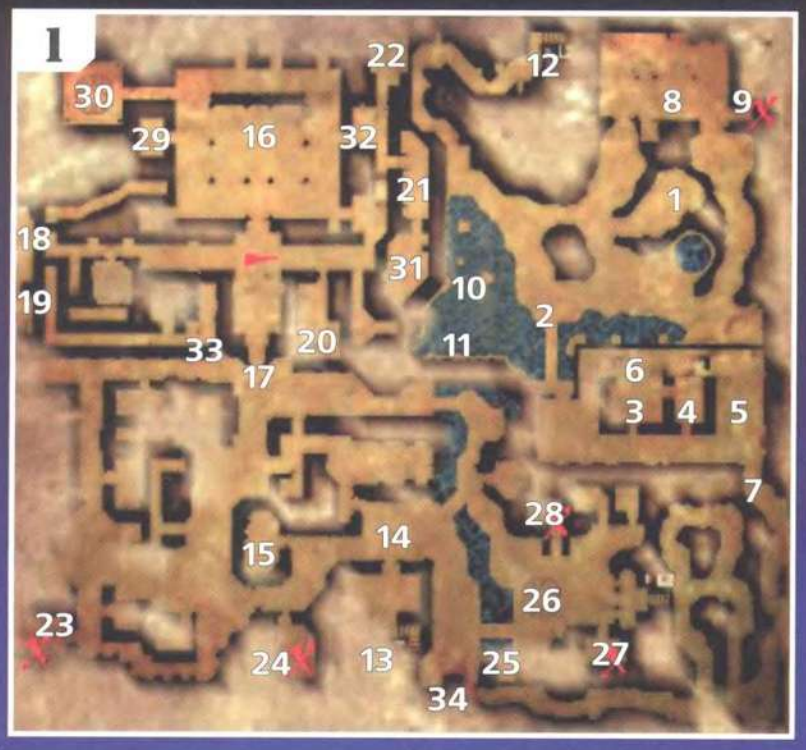
NAZWA ZAKLĘCIA	EFEKT	KOSZT UŻYSKIWANIA	POTRZEBNE RUNY
Magiczne widzenie	Magiczne widzenie	3 punkty mana za kazde 10 sekund	Mega Vista
Magiczny pocisk	Zadaje obrażenia 1d4 x poziom bohatera	1 x poziom	Aam Taar
Zapłon	Zapala wszystkie pochodnie w pobliżu bohatera	2	Aam Yok
Gaszenie	Gasi ogień	W zależności od wielkości ognia	Nhi Yok
Aktywacja portalu	Aktywuje teleporty	2	Mega Spacium
CZARY POZIOMU 2			
Uzdrowienie	Przywraca 1d4 punktów życia x poziom b.	2 x poziom b.	Mega Vitae
Wykrycie pułapki	Wykrywa pułapki	5 za każdy okres trwania czaru	Morte Cosum Vista
Zbroja	+1 do klasy pancerza x poziom b.	4 za każdy okres trwania czaru	Mega Kaom
Zmniejszenie zbroi	-1 do klasy pancerza x poziom b.	4 za każdy okres trwania czaru	Rhaa Kaom
Krzywda	-1d4	4 za każdy okres trwania czaru	Rhaa Vitae
Czary poziomu 3			
Szybkość	Zwiększa szybkość bohatera	20 za każdy okres trwania czaru	Mega Movis
Ukaz iluzję	Odrywa fałszywe ściany	7 za każdy okres trwania czaru	Nhi Stregum Vitae
Kula ognia	Zadaje obrażenia 1d6 x poziom b.	3 x poziom b.	Aam Yok Taar
Stwórz jedzenie	Zmniejsza głód	5	Aam Cosum Vitae
Lodowy pocisk	Zadaje obrażenia 1d6 x poziom b.	3 x poziom b.	Aam Yok Fridd
CZARY POZIOMU 4			
Błogosławieństwo	Dodaje + (poziom b. +1) do wszystkich cech	5 za każdy okres trwania czaru	Mega Stregum Vitae
Neguj pole	Neguje magiczne pole	7	Nhi Spacium
Ochrona przed ogniem	Zapewnia ochronę przed ogniem	10 za każdy okres trwania czaru	Yok Kaom
Telekineza	Pozwala manipulować przedmiotami na odległość	9 za każdy okres trwania	Spacium Communicatum
Klątwa	Odejmuje (poziom b. +1) do wszystkich cech wroga	5 za każdy okres trwania czaru	Rhaa Stregum Vitae
Ochrona przed zimnem	Zapewnia ochronę przed zimnem	10 za każdy okres trwania czaru	Fridd Kaom
CZARY POZIOMU 5			
Runy ochrony	Zadaje 10 punktów obrażeń wrogowi, który się do nas zbliży	9	Aam Morte Cosum
Lewitacja	Pozwala unosić się nad ziemią	10 za każdy okres trwania czaru	Mega Spacium Movis
Leczenie zatrucia	Usuwa z organizmu truciznę	10	Nhi Cetrius
Odpędzanie Nieumarłych	Zmusza nieumarłych do ucieczki	9 za każdy okres trwania czaru	Morte Kaom
Zatruty pocisk	Zatruwa przeciwnika	2 x poziom b.	Aam Taar Citrius

NAZWA ZAKLĘCIA	EFEKT	KOSZT UZYSKANIA	POTRZEBNE RUNY
Wskrześ umarłych	Przyzywa szkielet	12 za każdy okres trwania czaru	Aam Morte Vitae
Paraliż	Paraliżuje przeciwnika na 1 sekundę x poziom b.	3 x poziom b.	Nhi Movis
Stwórz pole	Tworzy ochronne pole magiczne	12 za każdy okres trwania czaru	Aam Kaom Spacium
Rozbrój pułapkę	Rozbraja pobliskie pułapki	15	Nhi Morte Cosum
Zwolnienie	Spowalnia przeciwnika	12 za każdy okres trwania czaru	Rhaa Movis
CZARY POZIOMU 7			
Latające oko	Pozwala szybko przeszukiwać okolicę	16	Vista Movis
Pole ognia	Zadaje 20 punktów obrażenia na sekundę	14 za każdy okres trwania czaru	Aam Yok Spacium
Uderzenie błyskawic	Zadaje obrażenia 3d4 + poziom b.	6 x poziom b.	Aam Folgora Taar
Ogłupienie	Ogłupia przeciwnika na 1s x poziom b.	3 x poziom b.	Rhaa Vista
Lodowe pole	Zadaje 20 punktów obrażenia na sekundę	14 za każdy okres trwania czaru	Aam Fridd Spacium
CZARY POZIOMU 8			
Niewidzialność	Stajemy się niewidzialni	30 za każdy okres trwania czaru	Nhi Vista
Wysysanie mana	Wysysa 1d4 punktów mana na sekundę	10 za każdy okres trwania czaru	Stregum Movis
Chaos	Zadaje obrażenia 3d8 wszystkim stworzeniom w pobliżu	30	Mega Aam Yok
Ulepszenie przedmiotu	Obdarza przedmiot dodatkowymi właściwościami	35	Mega Stregum Cosum
Wysysanie punktów życia	Przekazuje nam punkty życia ofiary	20	Vitae Movis
CZARY POZIOMU 9			
Zawezwij potwora	Przyzywa potwora o sile zależnej od naszej inteligencji	20 za każdy okres trwania czaru	Aam Vitae Tera
Neguj magię	Nie pozwala rzucać zaklęć	20 za każdy okres trwania czaru	Nhi Stregum Spacium
Spopielanie	Zadaje obrażenia 5d4	100 za każdy okres trwania czaru	Aam Mega Yok
Masowy paraliż	Paraliżuje wszystkich przeciwników w pobliżu	3 x poziom b. x liczba stworzeń	Mega Nhi Movis
Czary poziomu 10			
Masowe uderzenie błyskawic	Zadaje obrażenia 4d6 x poziom b. wszystkim stworzeniom w pobliżu	8 x poziom b.	Mega Aam Taar Folgora
Zatrzymanie czasu	Zatrzymuje czas dla wszystkich poza bohaterem	60 za każdy okres trwania czaru	Nhi Tempus
Masowe spopielanie	Zadaje obrażenia 5d4 x poziom b. wszystkim stworzeniom w pobliżu	200 za każdy okres trwania czaru	Mega Aam Mega Yok

Tabela 16 - Czary poziomu 6.

SOLUCJA

MAPY



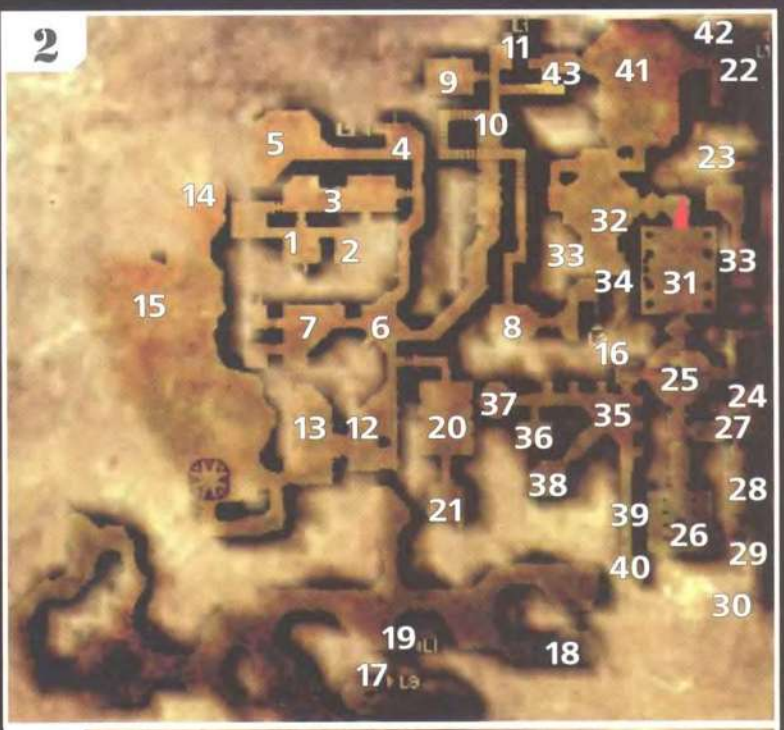
1. Więzienie goblinów

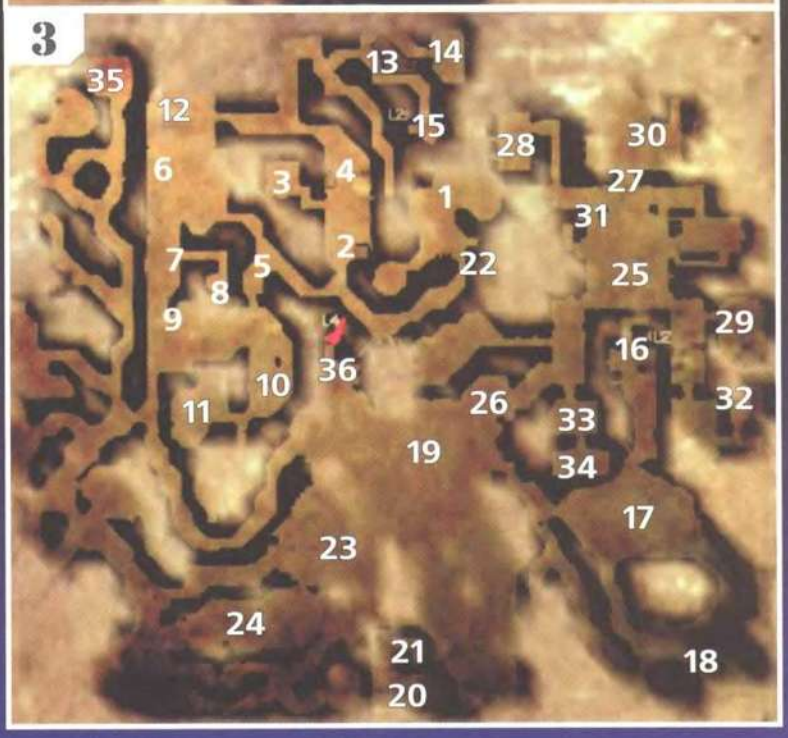
amy w obskurnej celi (1 – **mapa 2**). Nie wiemy, w jaki sposób się tu znaleźliśmy - nie pamiętamy nawet własnego imienia. Najwyższa pora zmienić nasze fatalne położenie. W celi z prawej strony napotkacie Kultara (2 – **mapa 2**). Wyjaśni on, że jesteśmy więźniami goblinów - i poprosi o wydostanie go z celi. No tak, jednak wcześniej sami musimy uwolnić siebie! Tuż za wami - po lewej stronie, znajduje się kolejna cela. Z łatwością możecie wyrwać kamień mocujący kraty **(rys. 8)**! Teraz wystarczy już rozgiąć stalowe pręty i przejść do pobliskiej celi. Mamy szczęście - jest ona otwarta, więc przez nią dostaniemy się na korytarz (3 – **mapa 2**). Wcześniej zabierzcie leżącą na podłodze kość, która stanie się naszą pierwszą bronią (klawisz [F]). Zakradnijcie się w pobliże strażnika i zdzielcie go w paskudny łeb! Jeszcze kilka celnych ciosów i bydlak padnie martwy. Teraz możemy ze stołu zabrać pożywienie (regeneruje punkty życia), przeszukać zwłoki i korzystając z dźwigni - otworzyć celę Kultara. Ten podziękuje nam za uwolnienie i wskaże drogę wyjścia na zewnątrz - przez zapadnię. Niestety Kultar jest za bardzo ranny, by podążyć razem z nami. Rozbijamy zamknięcie zapadni (łatwiej będzie trafić, gdy kucniecie - klawisz [X] i skaczemy na dół).

2. Opuszczone kopalnie

Znajdujemy się w szybie starej kopalni (1 – **mapa 3**). Z lewej strony kwiaty, dzięki którym będziemy mogli przygotować magiczne napoje lub też po prostu je sprzedać. Podążamy na południe (czyli przed siebie), przeszukujemy szkielet (22 – **mapa 3**) leżący we wnęce po lewej stornie. Pomiędzy kośćmi odnajdziemy skórzane spodnie (które zwiększą klasę naszego pancerza) i pierwsze dwie runy - Aam i Yok. Po umieszczeniu ich w naszej księdze czarów, będziemy mogli rzucać pierwsze zaklęcie - zapłon. Podążamy przed siebie korytarzem i ubijamy szczury. Po chwili dojdziemy do sali z zepsutą windą (2 – **mapa 3**). W jej lewym narożniku znajduje się podejrzana płytka - po wejściu na nią usłyszymy odgłos jakiegoś me-

chanizmu, jednak nie zobaczymy żadnego efektu. Tuż dalej znajduje się druga identyczna płytka obciążona kilkoma kamieniami. Zrzućcie z niej wszystkie głazy i jeden z nich połóżcie na tej płycie, na której przed chwilą stawaliśmy. Ponownie usłyszymy odgłos mechanizmu, jednak tym razem zobaczymy efekt - otworzą się ukryte drzwi do komnaty na zachodzie **(rys. 9)**! W środku (3 – **mapa 3**) odnajdziemy eliksiry zdrowia, magii, trochę jedzenia i mały klucz. Warto zabrać również pochodnie, których od tej pory możemy w każdej chwili używać, wciskając klawisz [T]. Szybko się wypalają - dlatego korzystajcie z nich jedynie w naprawdę ciemnych korytarzach. Na koniec z beczki zabieramy linę, dzięki której naprawiamy mechanizm windy (4 – **mapa 3**). Zanim pojedziemy w górę, proponuję dokończyć zwiedzanie kopalni - podążamy tunelem na zachód i na rozgałęzieniu korytarzy (5 – **mapa 3**) odbijamy w prawo. W pobliżu wodospadu odnajdziemy kawałek skały Amikara (6 – **mapa 3**) - dzięki niej będziemy później mogli sprawić, że nasza broń stanie się niezniszczalna. Wraz z biegiem strumienia podążamy na południe, zabieramy kolejne kwiaty lecznicze (7 – **mapa 3**) i odbijamy na chwilę do małej sali (8 – **mapa 3**). Przy szkielecie odnajdziemy złoto, eliksir życia i pergamin z czarem magicznego pocisku. Niestety jest on wyłącznie jednorazowego użytku - proponuję go zatem zachować na trudniejszą walkę. Wracamy do strumienia i podążamy na południe; dochodzimy do wygasłego ogniska (9 – **mapa 3**). Możecie je zapalić zaklęciem zapłonu, a następnie położyć przy nim surowe jedzenie (np. ryby). Po chwili zyskamy gotową potrawę! Podążamy dalej i toczymy potyczkę z nowym przeciwnikiem - olbrzymim pająkiem (10 – **mapa 3**). Zachowajcie ostrożność, albowiem jego jad jest dość silną trucizną! W sali z lewej strony (11 – **mapa 3**) ubijamy kolejne dwa pająki, a z beczki i zwłok zabieramy kolejne przedmioty, w tym eliksir usuwający z organizmu truciznę, który możecie natychmiast wykorzystać. Koniec wycieczki - wracamy do windy i jedziemy na górę. Podążamy przed siebie korytarzem, aż dojdziemy do sali zalanej wodą (12





– **mapa 3**). Na jednym z kamieni leży sztylet, w który wypada się uzbroić. Zawracamy i wkraczamy do kwater goblinów (13 – **mapa 3**). Przed nami dość trudna potyczka ze strażnikiem **(rys. 10)**, na szczęście wspomoże nas Kultar. Przy zwłokach wielkiego goblina odnajdziemy kawałek drewna, który montujemy w ścianie - i tak skonstruowaną dźwignią otwieramy kratę. Przed opuszczeniem kopalni proponuję zwiedzić magazyn znajdujący się na wschodzie (14 – **mapa 3**). W prawdzie drzwi doń są zamknięte, jednak mamy odpowiedni klucz, który znaleźliśmy w ukrytej sali koło windy (2 – **mapa 3**). Podążamy na południe i schodami wracamy na wyższy poziom (15 – **mapa 3**).

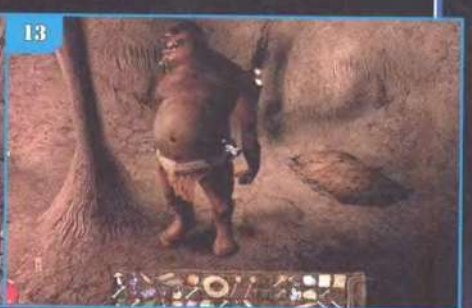
3. Więzienie goblinów

Ponownie znajdujemy się w więzieniu goblinów (4 – **mapa 2**). Jednak teraz sytuacje jest już inna - jesteśmy wolni, uzbrojeni i nieźle wkurzeni! W sali z lewej strony (5 – **mapa 2**) ubijamy dwa gobliny (wcześniej możecie do nich podkraść i podsłuchać ich śmieszny dialog) i zabieramy ze skrzyni pochodnie i klejnoty. Proponuję zmienić również broń i zastąpić sztylet mocarnym kijem. Wracamy na główny korytarz i podążamy na południe aż do rozgałęzienia korytarzy (6 – **mapa 2**). W okolicy jest pełno goblinów, dlatego proponuję się skradać (wciśnięty klawisz [Shift]) i atakować je pojedynczo w najlepszym z możliwych momentów. Najpierw zajrzymy do sali na zachodzie (7 – **mapa 2**) i stoczymy zacięty bój z olbrzymim goblinem. W jednej z cel zamknięty jest goblin o imieniu Polsius, zatem w myśl zasady, że „wróg naszego wroga jest naszym przyjacielem" przełączamy pobliską dźwignię i zwracamy mu wolność. Polsius obiecuje się nam odwdzięczyć, tłumacząc, że jeśli będziemy go potrzebować - odnajdziemy go w pobliskiej karczmie. Przyjaciół nigdy nie za wiele! Wracamy na główny korytarz i tym razem podążamy na wschód, a następnie korytarzem na północ. Z lewej strony (10 – **mapa 2**) znajdziemy schody prowadzące serpentyną na górę i po dłuższym marszu dojdziemy do wyjścia z więzienia. Niestety strażnicy (8 – **mapa 2**) nie zechcą nasz przepuścić, jeśli nie przedstawimy im dwóch dokumentów - licencji sprzedawcy klejnotów i podpisanego przez dowódcę zezwolenia **(rys. 11)**. Nie pozostaje nam nic innego, niż zawrócić, zejść schodami i podążać na północ. W sali z lewej strony (9 – **mapa 2**) śpi dowódca goblinów. Jeśli będziecie się zachowywać cicho, nim łobuz wstanie, uda się go zdzielić w łeb! W sali odnajdziemy klucz, eliksir życia i dwa pisma. Z pierwszego dowiemy się, że niejaki Iserbius płaci goblinom za dostarczanie ludzi, drugie okaże się zezwoleniem na wejście do siedziby goblinów. Niestety nie jest podpisane. Jeśli dobrze przyjrzycie się północnej ścianie, odnajdziecie w niej ukryty przycisk **(rys. 12)**. Po wciśnięciu go z lewej strony otworzy się wejście do ukrytej sali, w której odnajdziemy złoto, klejnot i klucz do zbrojowni. Wracamy na korytarz. Dalej na północy znajdują się schody na wyższy poziom (11 – **mapa 2**), jednak proponuję zawrócić na południe i dokończyć przeszukiwanie więzienia goblinów. Z głównego korytarza (6 – **mapa 2**) prowadzą drzwi do sali tortur (20 – **mapa 2**). Dzięki znalezionemu niedawno kluczowi możemy otworzyć drzwi do pobliskiej zbrojowni (21 – **mapa 2**). No, to mi się podoba! Zabieramy miecze (koniec walczenia kijkiem!), przywdziewamy skórzaną zbroję, tarczę i kolekcjonujemy kolejne dwie runy: Aam i Tar. Od tej pory możemy rzucać dwa znakomite czary ofensywne - magiczny pocisk i kulę ognia. Wracamy do głównego korytarza i podążamy na południe (12 – **mapa 2**) oraz wypróbowujemy nową broń na napotkanych goblinach. Kluczem znalezionym w sali ich dowódcy otwieramy drzwi i przechodzimy do kopalń (13 – **mapa 2**). Przeszukajcie stos śmieci, by odnaleźć drewnianą tarczę i kolejną runę - Spacium. Gdy tylko rozwiniecie umiejętność rzucania czarów do 61 punktów, dzięki niej będziecie mogli rzucać zaklęcie pola ognia. Odbijamy na zachód i zwiedzamy jaskinie. W jednej z nich napotkamy trolla Greu (14 – **mapa 2**). Miał on dość pracy dla goblinów, więc postanowił uciec i oddać się swojej pasji - sztuce! Greu **(rys. 13)** ma dziś urodziny i poprosi nas o prezent. Łobuz jednak jest bardzo wybredny, a odnalezienie dla niego podarunku stanie się naszym nowym zadaniem. W dalszej części jaskiń (15 – **mapa 2**) odnajdziemy kwiaty lecznicze i nieaktywny teleport. Koniec zwiedzania - zawracamy i korzystając ze schodów (11 – **mapa 2**), wspinamy się na wyższy poziom.

11

12

13



4. Posterunek ludzi i tawerna

15

14

Znajdujemy się w wąskim tunelu (12 – **mapa 1**). Podążamy nim na południe i szybko dochodzimy do posterunku ludzi (2 – **mapa 1**). Sądząc po zwłokach, niedawno musiała się tu odbyć jakaś potyczka. Rozejrzyjcie się po opuszczonych kwaterach - w pierwszej z nich (3 – **mapa 1**), oprócz złota, odnajdziemy moździerz i tłuczek. Dzięki nim ze znalezionych kwiatów możemy przygotować esencję. Teraz wystarczy umieścić ją w butelce i po odnalezieniu odpowiedniej aparatury poddać destylacji, by otrzymać odpowiadający roślinie eliksir. W sali znajdują się również młot i kowadło - dzięki nim możemy dokonać reperacji borni. W sali obok (4 – **mapa 1**) znajdziemy jedzenie i trochę złotych monet, znajdują się one pod poduszką. Wychodzimy na zewnątrz i podążamy na wschód (5 – **mapa 1**). Jeśli zabijemy świnie i kury, zdobędziemy mięso, które można usmażyć na ogniu (pyszny posiłek). Jeżeli wejdziemy schodami do góry, wkroczymy do sali (6 – **mapa 1**), w której przebywa ranny przywódca straży - Ortiern. Opowie nam o tym, co się tu stało, a także poprosi o pomoc - zameldowanie o tej sytuacji królowi. Niestety główne przejście do miasta ludzi zostało zawalone, dlatego będziemy zmuszeni dostać się tam inną drogą - poprzez siedziby goblinów. Dla naszego bezpieczeństwa Ortiern podaruje nam licencję sprzedawcy klejnotów, dzięki której gobliny zapewnią nam nietykalność. Przed wyjściem przeszukajcie komnatę - ze skrzyni warto zabrać dziennik zawierający historię posterunku, a także uzbrojenie. Skrzynie w korytarzu są zamknięte i bez wytrychów oraz wysoko rozwiniętych umiejętności technicznych nie uda się ich otworzyć. Zawracamy. Zgodnie z tym, co powiedział Ortiern, droga do miasta jest zawalona (7 – **mapa 1**). By przejść przez terytorium goblinów, potrzebujemy jeszcze jednej rzeczy - podpisanego przez dowódcę zezwolenia. To wprawdzie mamy (9 – **mapa 2**), ale dowódcę zabiliśmy - musimy poszukać kogoś, kto jego podpis sfałszuje. Podążamy na północ i po długim marszu dochodzimy do taweny „Pod żółtym tulipanem". Spotkamy w niej goblina Polsiusa, który raz jeszcze podziękuje nam za uwolnienie z więzienia i w dowód wdzięczności podrobi podpis pod zezwoleniem! Z prawej strony znajdują się drzwi (9 – **mapa 1**), jednak strażnik nie przepuści nas, jeśli nie podamy prawidłowego hasła, a tego niestety nie znamy. Przed wyjściem możecie zwiedzić piętro karczmy. Spotkamy tam Enoila, który udzieli nam kilku informacji na temat okolicy. Przyjrzyjcie się dokładnie wyrytym na ścianie literom tuż za nim **(rys. 14)**. W ten sposób dowiecie się o skarbie Oliviera. Do poszukiwań tegoż można się przyłączyć po wrzuceniu do skrzyni szmaragdu. Niedługo się tym zajmiemy. Na koniec możecie zagrać w grę Rinca i spróbować zarobić nieco złota. Przed ponownym udaniem się do więzienia goblinów warto dokładniej rozejrzeć się po okolicy. Na zachód od posterunku ludzi, w wodzie, odnajdziemy kolejną skałę Amikara (10 – **mapa 1**), a przy szkielecie (11 – **mapa 1**) znakomity pierścień regeneracji! Jeśli dobrze przyjrzycie się zepsutemu teleportowi na północnym wschodzie (1 – **mapa 1**), odnajdziecie za nim pierścień zwiększający umiejętność rzucania czarów **(rys. 15)**. Podążamy na północ, pokazujemy strażnikowi licencję sprzedawcy klejnotów (12 – **mapa 1**) i schodzimy. Nie wdajemy się w żadne potyczki i bez problemów dochodzimy do pomieszczenia strażników (8 – **mapa 2**); tu, okazujemy licencję sprzedawcy klejnotów i podpisane zezwolenie; schodzimy schodami (16 – **mapa 2**).

5. Okolice miasta goblinów i kopalni trolli

Znajdujemy się we wschodniej części starych kopalni (16 – **mapa 3**). Podążamy na południe – tu, warto przeszukać jaskinie pająków (17 – **mapa 3**) i z jednego szkieletu zabrać pierścień regeneracji. W kolejnej z pieczar (18 – **mapa 3**), przy zwłokach, odnajdziemy pergamin z czarem lewitacji (**rys. 16**). Odbijamy na zachód i przechodzimy do sali będącej wejściem do miasta goblinów. Niestety strażnik nie wpuści nas. Nie uda się nam również dostać do kopalni trolli (23 – **mapa 3**) czy też zejść na czwarty poziom (36 – **mapa 3**), dlatego jedyną alternatywą jest udanie się na południe (20 – **mapa 3**). Możecie przeszukać pobliską rzekę i zabrać kolejne kwiaty lecznicze, no i wreszcie schodami wejść (21 – **mapa 3**) na wyższy poziom.

16

6. Kopalnie kryształów

Tym razem znajdujemy się w kryształowych kopalniach w południowej części mapy (17 – **mapa 2**). Podążamy na zachód i ubijamy szczury oraz zbieramy lecznicze kwiaty. W małej grocie przy schodach (18 – **mapa 2**) czeka nas potyczka z paskudnym pająkiem. Poczwara jest pięć razy silniejsza od zwykłych pająków i walka z nią może się okazać dość trudna. W jaskini odnajdziemy szmaragd i sporo leczniczych kwiatów. Opuszczamy kopalnie południowymi schodami (19 – **mapa 2**).

7. Miasto ludzi

Nareszcie doszliśmy do miasta (**rys. 17**) (13 – **mapa 1**)! Jak to miło zobaczyć ludzką twarz, a nie gębę goblina! Napotkany strażnik (14 – **mapa 1**) skieruje nas do kwatery dowódcy (15 – **mapa 1**) Carla. Ten z kolei odeśle nas do zamku na rozmowę z królem Lunshire'em (16 – **mapa 1**). Przed wyjściem ze ścian możecie zabrać miecze dwuręczne, topory i tarcze - zawsze można je sprzedać. Podążamy na północ przez bramę (17 – **mapa 1**) i wchodzimy na teren zamku. Teraz udajemy się na audiencję do przebywającego w sali tronowej króla. Ten podziękuje nam za dostarczenie wieści o zawalonym przejściu i ataku na posterunek ludzi, a wdzięczność tę poprze złotymi monetami. No, to mi się podoba! Natychmiast dostaniemy kolejne zadanie - zanieść list do króla trolli – Poga, i poprosić go o pomoc w odgruzowywaniu tunelu. Przed wyjściem tradycyjnie proponuję troszkę pozwiedzać okolicę. Nie rozglądajcie się jednak po sali tronowej - straże zaatakują was bez ostrzeżenia! Wychodzimy na zewnątrz i podążamy w lewo - do kuchni (18 – **mapa 1**). Oprócz zapasów jedzenia i wina (warto je zbierać choćby dla pustych butelek, które przydadzą się do tworzenia eliksirów) na zapleczu (19 – **mapa 1**), odnajdziemy książkę kucharską. We wschodnim skrzydle zamku - z kwater straży (20 – **mapa 1**), możemy ukraść hełm, odwiedzić bibliotekę (21 – **mapa 1**) w celu zapoznania się z tamtejszymi księgami i udać się do obserwatorium (22 – **mapa 1**). Opuszczamy zamek i rozpoczynamy wycieczkę po mieście. Na południowym zachodzie znajduje się bank Gerego (23 – **mapa 1**). Możecie tu kupić akty własności kopalni goblinów (**rys. 18**) i moim zdaniem - warto to uczynić, albowiem mam przeczucie, że ich wartość niedługo wzrośnie. Odbijamy na wschód - dojdziemy do sklepu Miguela (24 – **mapa 1**). Specjalizuje się on w sprzedaży broni oraz zbroi. Za drobną opłatą możecie u niego zreperować przedmioty. Najśmieszniejsze jest to, że można zabrać wszystko, co znajduje się w pracowni i za chwilę mu to odsprzedać! Przy okazji ważna rada - uważajcie podczas zawierania transakcji, albowiem są one dokonywane natychmiast, gdy włożycie coś do skrzyni (sprzedaż) lub dotkniecie przedmiot, jaki się w niej znajduje (kupno). W przypadku kupowania nie zapomnijcie zatem przeciągać rzeczy do plecaka! Podążamy dalej na wschód. W rzece pod mostem (25 – **mapa 1**) odnajdziemy pierścień zwiększający o 10% zdolność rzucana zaklęć (**rys. 19**). Dalej znajduje się nieaktywny teleport (26 – **mapa 1**) i na południe od niego – sklep Marii (27 – **mapa 1**). Zajmuje się ona sprzedażą przedmiotów – od tych zwyczajnych począwszy, na magicznych skończywszy. Warto zakupić u niej runy - Nhi i Rhaa, bowiem nigdzie indziej ich nie znajdziemy. Na przeciwko znajduje się ostatni sklep z klejnotami Tafioka (28 – **mapa 1**). Koniec zwiedzania, ponownie wybieramy się do miasta goblinów – schodzimy schodami (13 – **mapa 1**) na drugi poziom i przechodzimy przez kopalnię kryształów.

17

18

19

8. Kopalnie trolli i miasto goblinów

Podążamy na północ. Trollowi (**rys. 20**) pilnującemu wejścia do obozu (23 – **mapa 3**) pokazujemy list od króla Lunshirea – przepuści nas. Porozmawiajcie z goblinem pełniącym rolę nadzorcy, dzięki czemu dowiecie się, iż trolle strajkują i odmawiają pracy! Wchodzimy do kopalń i skręcamy dwukrotnie w lewo; tu, wręczamy list od Lunshire'a królowi trolli (to ten obwieszony złotem (**rys. 21**). Pog (24 – **mapa 3**) zgodzi się nam pomóc, jeśli wcześniej my pomożemy jemu. Ktoś ukradł bożka trolli, bez którego nie mogą one pracować (stąd też i strajk). Naszym zadaniem będzie go odszukać i zwrócić Pogowi. Proponuję najpierw przeszukać kopalnie. Bożka wprawdzie nie znajdziecie, jednak możecie stąd zabrać kilofy i za ich pomocą wydobyć ze ściany klejnoty (**rys. 22**)! Później będziemy mogli je sprzedać, a złota nigdy nie za dużo! Po zwiedzeniu kopalni wyjdźcie na zewnątrz i porozmawiajcie z goblinem nadzorcą (23 – **mapa 3**) i poinformujcie o przyczynie strajku i naszych poszukiwaniach bożka. Dzięki temu uzyskamy zezwolenie na wejście do miasta goblinów (26 – **mapa 3**). Podążamy na północ - do sali tronowej (27 – **mapa 3**). Trzymajcie nerwy na wodzy i nie dajcie się sprowokować goblinom! Niestety król nie zechce nas przyjąć na rozmowę, jednak zaobserwujemy, że kucharz regularnie dostarcza władcy ciastka. Jeżeli udamy się na północny zachód, bez problemów dostaniemy się do królewskiej sypialni (28 – **mapa 3**). Ze znalezionej notatki dowiemy się, że król nie może pić wina, albowiem jego żołądek jest na nie szczególnie wrażliwy. Co to za życie bez wina! Natomiast pod łóżkiem znajduje się kartka z kombinacją liczb - 5599. Podążamy na południowy wschód i udajemy się do kuchni (29 – **mapa 3**). Kucharzowi możecie wręczyć znalezioną u ludzi książkę

20

kucharską - w ten sposób zdobędziemy aż 1000 punktów doświadczenia! Podczas jego nieobecności z beczki nalejcie do kubka lub butelki wina, a następnie dodajcie je do ciasta, z którego robione są ciastka dla króla. Ale będzie niespodzianka! Kucharz niczego nie zauważy, upiecze ciastka i jak zwykle zaniesie je królowi. Podążajcie za nim, by zobaczyć efekt psikusa - monarcha w pośpiechu opuści salę tronową i pogna na kibelek (28 – **mapa 3**). Skorzystajcie z okazji i porozmawiajcie z nim (a fuj!) – przekonajcie, by pozwolił się nam dokładnie rozejrzeć po mieście. Na początek proponuję wejść do sali tronowej. Z prawej strony znajduje się dziwny mechanizm przypominający sejf (30 – **mapa 3**). Ustawcie na nim kombinację 5599 **(rys. 23)** i pociągnijcie za dźwignię - zgodnie z oczekiwaniem otworzy się skrytka. W skrzyni znajdziemy jedynie kartkę z informacją o tym, że jeśli władca goblinów nie dostarczy do jutra klejnotów bractwu kupców, jego panowanie brutalnie zostanie zakończone! Nas interesuje bardziej dźwignia, po której przełączeniu otworzy się tajemne przejście na korytarz (31 – **mapa 3**). Podążajcie nim - wejdziemy do skarbca pełnego klejnotów i złota. Zachowajcie jednak olbrzymią ostrożność - jeśli strażnik wyczuje waszą obecność, każdy goblin w mieście będzie chciał was zabić! Po drugiej stronie kładki znajduje się runa - Fridd (25 – **mapa 3**), jednak nie możemy jej sięgnąć; jedyną możliwością, by ją zdobyć jest wykorzystanie zaklęcia telekinezy lub lewitacji. Warto, bo nigdzie indziej jej nie uraczy. Udajemy się na południowy wschód, aż dojdziemy do kwater goblinów (32 – **mapa 3**). W jednym z pokojów mieszka Alotar (rys. 24), który nie kryje, że to on powinien być królem i zajadać ciastka. Pod poduszką znajdziecie klucz, jednak zabierzecie go dopiero wtedy, gdy goblin nie będzie tego widział - inaczej zaatakuje. Wracamy w pobliże wejścia do miasta i wchodzimy do magazynu (33 – **mapa 3**). Strażnik wie, że mamy pozwolenie od króla i wpuści nas do środka, zaznaczając, że będzie pilnował, byśmy niczego nie ukradli. Nie radzę nawet próbować. Skrzynię (34 – **mapa 3**) otwieramy kluczem znalezionym u Alotara - w środku znajduje się poszukiwany bożek trolli! Za chwilę zjawi się i sam złodziej, którego z łatwością pokonamy. Ponieważ drzwi są zamknięte, a strażnik nie żyje, możecie teraz zabrać wszystko, co się wam podoba (zbroję, tarczę, spodnie i znakomity miecz). Kluczem znalezionym przy zwłokach otwieramy drzwi i wychodzimy na zewnątrz (przeszukując przy okazji zwłoki strażnika). Opuszczamy miasto, udajemy się do króla trolli (24 – **mapa 3**) i zwracamy mu bożka. Zadanie wykonane, strajk zakończony, a wdzięczne trolle obiecują pomoc przy odgruzowywaniu zawalonego tunelu. Na koniec proponuję raz jeszcze przejść przez kopalnię trolli i skierować się do jaskini położonej najdalej na północ (35 – **mapa 3**). Pracuje tam Burwaka, przyjaciel Greu. Poinformuje nas on, że znakomitym prezentem urodzinowym byłaby książka z obrazkami ze świata, bowiem Greu nigdy nie był na powierzchni. Nie mamy tu już nic do roboty - wracamy przez kryształowe kopalnie (21 – **mapa 3**) do miasta ludzi. Przy okazji - za pomocą kilofa - możecie wydobyć z nich sporo klejnotów.

9. Miasto ludzi

Zaczynamy od zrobienia zakupów i sprzedania niepotrzebnych nam rzeczy. Zgodnie z moimi przeczuciami, po zakończeniu strajku cena aktów własności do kopalń goblinów wzrosła dwukrotnie - możecie je teraz odsprzedać. Podążamy do zamku poinformować króla o sukcesie naszej misji. W dowód zasług otrzymamy własną kwaterę w sali tronowej i nowe zadanie, zbadanie okoliczności śmierci astronoma Falana. Od tej pory mam swobodny dostęp do wszystkich pomieszczeń w zamku, dlatego warto się po nich rozejrzeć. Na zachodzie znajduje się nasza komnata (klucz dostaliśmy od króla), w której znajdziemy plecak (29 – **mapa 1**). Drobiazg niezwykle przydatny, bo dzięki niemu możemy nosić 2x więcej przedmiotów. Tuż dalej znajduje się komnata z nieaktywnym jeszcze teleportem (30 – **mapa 1**). Czas rozpocząć nasze śledztwo. Podążamy do biblioteki (21 – **mapa 1**). Chinkashh poinformuje, że Falan został zabity za pomocą czarnej magii. Zagadnijcie ją jeszcze raz, by otrzymać książkę z obrazkami świata zewnętrznego - wymarzony prezent dla trolla Greu! Przez bibliotekę prowadzi wejście do destylarni (31 – **mapa 1**). Możemy w niej przygotować własne mikstury (zabierając potrzebne składniki lub wykorzystując nasze), jednak do sporządzenia niektórych potrzeba wysoko rozwiniętej znajomości przedmiotów (minimum 41). W skrzyni odnajdziemy runy - Mega, Vista, Cetrius, Taar i Yok, dwie ostatnie już mieliśmy, zatem będzie można je sprzedać. Od alchemika otrzymamy zapiski Falana, będące jakimś kodem matematycznym - i klucz do jego komnaty **(rys. 25)**. Wracamy do sali tronowej i przeszukujemy kwaterę obserwatora (32 – **mapa 1**). Za zasłoną znajdziemy sejf otwierany za pomocą kombinacji składającej się z trzech liczb. Dzięki zapiskom Falana wiemy, że jest to 2-4-8! W środku znajdziemy jego dziennik, który zawiera informacje tak istotne, że król natychmiast zwoła naradę!

Ponieważ naszą misją jest zniszczenie boga zła – Akby, powinniśmy jak najszybciej zająć się tą kwestią. Podążamy na zachód i wchodzimy do więzienia (33 – **mapa 1**). Żołnierz Erzog - zatrzymany za morderstwo Falana - będzie utrzymywał, że został zdradzony przez wyznawców Akby i by nam pomóc, zdradzi hasło do ich świątyni, do której można się dostać przez pobliską tawernę! Po opuszczeniu zamku w głównym korytarzu napotkamy króla rozmawiającego z kobietami-wężami o długu. Niestety szczegóły tej historii nie zostaną na razie zdradzone **(rys. 26)**. Po wyjściu z zamku (17 – **mapa 1**) napotkamy bibliotekarkę Chinkashh. Zdradzi ona sekret działania teleportów i ofiaruje runy potrzebne do wypowiedzenia zaklęcia aktywującego. Od tej pory każdy z napotkanych

27

28

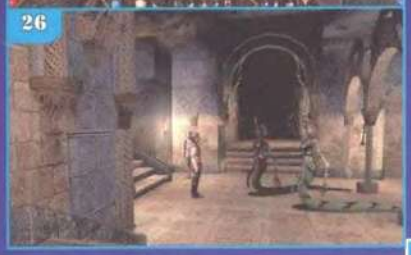
29

10. Świątynia Akbaa

Zaczynamy w północno wschodnim narożniku mapy (22 – **mapa 2**) i szybko przemieszczamy się korytarzem na południe. W pierwszym pokoju z lewej strony (23 – **mapa 2**) czeka nas walka z kapłanem Akbaa. Ten cherlak uzbrojony w sztylet nie jest w stanie zrobić nam większej krzywdy. W szafce odnajdziemy pierwszy kamień Akbaa, chwilowo nie ma on dla nas żadnej wartości, jednak później będziemy mogli go wykorzystać. Podążamy korytarzem do końca i wchodzimy do kuchni (24 – **mapa 2**) - możemy stąd zabrać jedzenie, ale o wiele ważniejsze jest sprawne zgładzenie drugiego z kapłanów, nim ten zdąży zaalarmować ziomków. Przechodzimy do głównego korytarza (25 – **mapa 2**) i pozbawiamy życia kolejnych wyznawców boga zła. Przy ich zwłokach powinniście odnaleźć trzy notatki. Pierwsza z nich zawiera kombinację cyfr: 1-1-3, druga informację, że serce jest kluczem do systemu bezpieczeństwa, a trzecia - dziwną wiadomość „pierwsze zamykają drugie". Odnajdziemy również serce golema **(rys. 27)**, klucz, pierścień zwiększający intuicję i kilka pergaminów z zaklęciem negowania pola. Jeśli któregoś z przedmiotów będzie brakować, to znak, że nie zabiliście jeszcze odpowiedniego kapłana i na pewno odnajdziecie go w salach południowych, do których się właśnie wybieramy. W pierwszej z nich, na łóżku (26 – **mapa 2**) odnajdziemy pergamin z zaklęciem kuli ognia. Odbijamy na wschód - do prywatnych kwater. W pokoju wielkiego kapłana (27 – **mapa 2**) odnajdziemy składniki przydatne do sporządzania magicznych mikstur, a po otwarciu skrzyni kluczem znalezionym wcześniej przy jego zwłokach – runę Steregum i zwój z czarem telekinezy (rys. 28). W kolejnej sali (28 – **mapa 2**) zdobędziemy pergamin z czarem negowania pola. W ostatniej z komnat na południu (29 – **mapa 2**) pod poduszką znajduje się pergamin z zaklęciem negowania pola, a po wciśnięciu przycisku w ścianie będziemy się mogli dostać do ukrytej sali (30 – **mapa 2**) oraz zabrać ze skrzyni pergamin z czarem latającego oka oraz runy - Kaom i Cosum! Wracamy do głównego holu i przechodzimy do sali modlitewnej (31 – **mapa 2**). Ślepy kapłan weźmie nas za jednego z wyznawców i poinformuje o tym, że droga do sali z meteorem (32 – **mapa 2**) została zamknięta przez system ochronny. W ścianie z prawej strony znajdziecie przycisk otwierający wejście do ukrytej komnaty (33 – **mapa 2**). Po otwarciu skrzyni zaatakuje nas liszy - bydlak jest dość silny, ale kilka kul ognia skutecznie pozbawi go ochoty do dalszego życia. W ten sposób zdobędziemy kolejny kamień Akbaa, klejnoty, przeklęty pierścień, złoto, a po przeszukaniu szafki - księgę na temat boga zła. Lewa ściana sali modlitewnej również wyposażona jest w przycisk pozwalający wejść do ukrytej komnaty (34 – **mapa 2**). Tutaj czeka nas walka z golemem; przy szkielecie odnajdziemy runy - Kaom i Cosum. Dodatkowo serce potwora wykorzystamy do tego, by nadać broni zdolność paraliżowania ofiar. Odbijamy na południowy zachód - do sali z systemem ochronnym (35 – **mapa 2**). Zaczynamy od dezaktywacji magicznego pola blokującego drogę - wystarczy rzucić czar negowania pola. Jeśli dokładnie przyjrzycie się golemom z lewej strony, zauważycie, że środkowy z nich nie ma serca **(rys. 29)**! Umieszczamy w nim zdobyte wcześniej serce - golem ożyje gotowy słuchać naszych rozkazów! Właśnie o tym mówiła notatka - że serce jest kluczem do systemu! Każemy mu podążać za nami do sali na zachodzie (36 – **mapa 2**) i stać na płycie, dzięki czemu otworzą się drzwi do pobliskiej komnaty (37 – **mapa 2**), a my będziemy mogli przełączyć znajdującą się tam dźwignię. Teraz podążamy do sali na południu (38 – **mapa 2**), w której znajduje się kolejna dźwignia. Zanim ją przełączycie, na pobliskim mechanizmie ustawcie kombinację cyfr ze znalezionej notatki, czyli: 1-1-3. W przeciwnym razie zaatakuje was golem, choć mówiąc szczerze, warto z nim walczyć, by zdobyć cenne punkty doświadczenia i niezwykle przydatne serce. Na koniec pozostaje udać się korytarzem na południe (39 – **mapa 2**). Zgodnie z informacją z ostatniej notki, po wejściu zamknijcie za sobą drzwi dzięki (39 – **mapa 2**), dzięki czemu otworzą się drugie z nich (40 – **mapa 2**) i pozwolą nam wejść do sali oraz przełączyć ostatnią dźwignię. System bezpieczeństwa wyłączony - podążamy na północ i przechodzimy do sali z meteorem (41 – **mapa 2**). Wcześniej koniecznie zapiszcie stan gry i przygotujcie zaklęcia! Główny kapłan Akbaa już na nas czeka –zamiast jednak walczyć jak mężczyzna, zawezwie demona **(rys. 30)** i ucieknie. Czeka nas niezwykle trudna walka, bo bestia ma 140 punktów życia i jest dość odporna na ogień. Niezwykle przydatna okaże się broń paraliżująca. Po zabiciu poczwary będziemy mogli uwolnić kobietę i zająć się głównym celem wizyty w świątyni - zniszczeniem meteoru. I tu czeka nas niemiła niespodzianka - meteoru nie da się zniszczyć w konwencjonalny sposób! Pozostaje nam opuścić świątynię. W sali z prawej strony (42 – **mapa 2**) znajdziecie dźwignie sterujące system ochronnym i otwierające wyjście ewakuacyjne. My jednak podążymy w prawo i otworzymy przejście do więzienia goblinów (43 – **mapa 2**). Proponuję zanieść prezent urodzinowi Geru (14 – **mapa 2**). Za podarowanie trollowi księgi otrzymamy od niego amulet oraz zdobędziemy 5000 punktów doświadczenia. To prawie jeszcze raz tyle, ile udało się nam do tej pory zgromadzić! Wracamy do zamku.

teleportów powinniście aktywować, dzięki czemu będziemy mogli wygodniej podróżować po krainie Arx. Po skorzystaniu z odgruzowanego już przejścia (36 – **mapa 1**) przechodzimy do posterunku ludzi (7 – **mapa 1**), odbijamy na północ i udajemy się do karczmy, a po wypowiedzeniu hasła 'Faat Kaa Pell' (9 – **mapa 1**) schodzimy do świątyni.

25


26

30

11. Miasto ludzi

Królewski alchemik (16 – **mapa 1**) poinformuje nas - dlaczego nie udało się nam zniszczyć meteoru - jest on tak potężny, że wysysa naszą energię. By go unicestwić, wcześniej musimy zapatrzyć się w potężny artefakt. No super, że nam to mówią teraz! Artefakt się z dwóch części - Krahoz i Zohark. Niestety pierwsza z nich została skradziona przez rebeliantów i nikt nie wie, gdzie się znajduje. Po prostu wspaniale! Czas rozpocząć poszukiwania. Udajcie się do biblioteki i porozmawiajcie z Chinkashh. Udzieli wam ona więcej informacji i do przeczytania poleci księgę o tym, że Krahoz i Zohark byli kiedyś bogami. Najwyższa pora odszukać obóz rebeliantów - w tym celu skorzystamy z przejścia (36 – **mapa 1**) na zachód od miasta goblinów; schodzimy na poziom czwarty. Jednak chwilowo nasza przygoda się kończy. Drugiej (i ostatniej) części solucji do Arx Fatalis spodziewajcie się **za miesiąc!**

Zwycięzcy oszukują

Na samym początku gry, po uwolnieniu się z celi, wejdziemy do sali ze stołem, na którym znajduje się pożywienie. Z prawej strony na podłodze znajdują się dwie kości - weźcie jedną z nich i użyjcie (jeżeli macie ją w plecaku, kliknijcie 2x) dziesięć razy na pobliskim krześle. Dostaniemy znakomite wyposażenie, wszystkie runy, a używając baterijek - będziemy mogli zwiększać cechy naszego bohatera i przenosić się między wybranymi etapami gry.

Rady ogólne

Walka w zwarciu

Pierwsza uwaga brzmi - nie stójcie w miejscu! Podczas walki z przeciwnikiem musicie jak najczęściej się przemieszczać i wykonywać tym samym uniki. Najlepszą taktyką jest przygotowanie ciosu (przez przytrzymanie klawisza myszki), podbiegnięcie do wroga, uderzenie i odskoczenie do tyłu w celu przygotowania kolejnego ciosu. Zawsze uderzajcie z pełną parą (RYS. 7), albowiem zwykłe uderzenia mają o wiele mniejszą siłę i służą głównie do parowania ciosów nieprzyjaciela.

Magia

Ponieważ rzucanie czarów w czasie walki jest niezwykle skomplikowane (trudno wykonywać precyzyjne gesty, gdy atakuje nas zgraja przeciwników), dla ułatwienia możemy zapamiętać trzy zaklęcia, które w razie potrzeby natychmiast wyzwolimy. By przygotować zaklęcie, podczas rzucania go przytrzymajcie klawisz [Shift]. Teraz w każdej chwili możemy rzucić czar poprzez kliknięcie jego ikony lub użycie klawisza skrótów [1, 2, 3].

Reperacja przedmiotów

Dbajcie o to, by wasze wyposażenie znajdowało się w dobrym stanie. Większość przedmiotów ma odpowiednią wytrzymałość, która z czasem się zmniejsza. Jeśli osiągnie poziom zero, przedmiot ulega zniszczeniu i nie może być zreperowany. Wyposażenie możemy naprawić u kowala lub samodzielnie. Do tego celu będzie nam potrzebna wysoka umiejętność wiedzy o przedmiotach, a także odnalezienie kowadła. Zwróćcie uwagę, że za pomocą odpowiednich czarów możemy sprawić, iż przedmioty staną się niezniszczalne.

Ulepszanie przedmiotów

A skoro już o tym mowa, w TABELI 17 znajdziecie pełną listę składników pozwalających na zwiększenie właściwości broni. Oprócz nich wcześniej musimy rzucić zaklęcie 8 poziomu - ulepszenie przedmiotu.

Składnik	Efekt
Czosnek	Nadaje broni właściwość - zwiększenie zręczności
Proszek z kości	Nadaje broni właściwość - zwiększenie siły
Proszek z kości Smoka	Nadaje broni właściwość – znaczne zwiększenie siły
Serce Golema	Nadaje broni właściwość – paraliżowanie wrogów
Skała Amikara	Czyni broń niezniszczalną
Smocze jajo	Przygotowuje miecz meteorów do walki z Akbaa
Zielony napój	Nadaje broni właściwość - zatruwanie wrogów

Tabela 17 - Ulepszanie przedmiotu

logosy

Ściągnij sobie logo już teraz

7164
cena: 1 zł + VAT

wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA24.(numer wiadomości graficznej) pod numer **7265, cena 2 zł + VAT**

Więcej znajdziesz na naszej stronie:

telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA24.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to **tylko 1 zł + VAT**

Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to **tylko 2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA24.(numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego**, np. AA24.105599.506517666

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia

dzwonki

7164
cena 1 zł + VAT

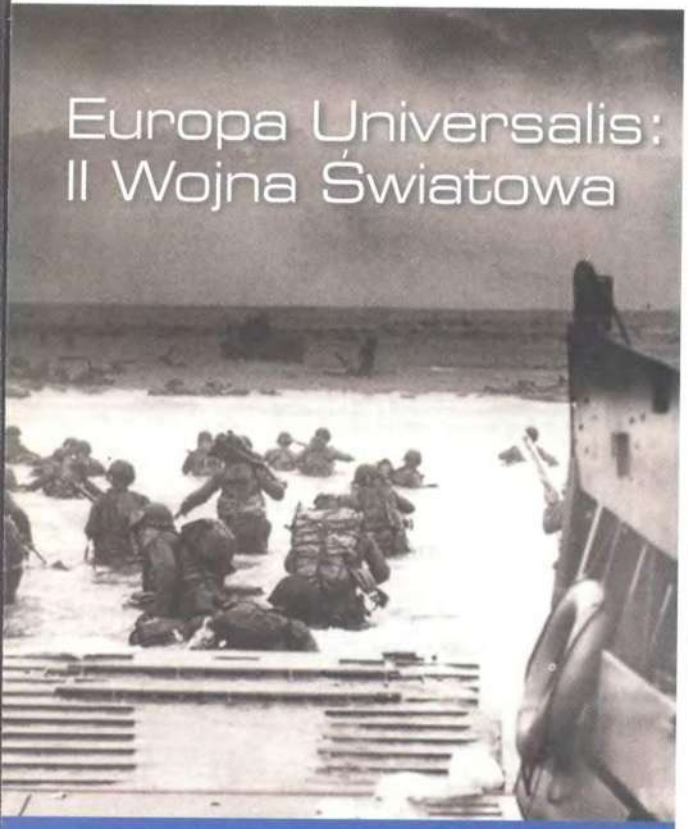
AA24.013068 Jones Marc, New life
AA24.007593 Mission Impossible
AA24.010093 Snap, Rythm is a dancer
AA24.010085 Modjo, Lady
AA24.013466 Roy Orbison, Pretty woman
AA24.013009 Ich Troje, Cień
AA24.013000 Ich Troje, Czas
AA24.007576 Gwiezdne wojny
AA24.014069 Jeanette, Rock My Life
AA24.013342 Reamonn, Supergirl
AA24.013463 Madonna, What it feels
AA24.011853 Kazik i Yugoton, Malcziki
AA24.013069 Sylver Liquid, Energy
AA24.013056 Stachursky, Cholerny czas
AA24.012989 Urszula, Żegnaj więc
AA24.012892 Steps, Stomp
AA24.012973 Shyde, One more chance

dzwonki superhity

7265
cena 2 zł + VAT

AA24.009204 Kasia Klich, Lepszy model
AA24.014073 Roxette, A thing about you
AA24.014068 Ich Troje, Żadnych Granic
AA24.014077 Robbie Williams, Feel
AA24.013337 Sarah Connor, Skin on skin
AA24.012953 Las Ketchup, Kusha las payas
AA24.011866 Red Hot Chili Peppers, The zephyr song
AA24.013344 Shakira, Objection
AA24.014075 Shania Twain, I'm gonna getcha good
AA24.009220 Tiziano Ferro, Perdono
AA24.012953 Las Ketchup, Kusha las payas
AA24.009216 Garou/C.Dion, Sous le vent
AA24.009158 Britney Spears, Don't let me be
AA24.014072 Jennifer Lopez, Jenny From the Block
AA24.009177 Jennifer Lopez, Thing
AA24.009218 Eminem, Cleaning out my closet
AA24.014070 Avril Lavigne, Sk8er Boi
AA24.010049 Las Ketchup, Asereje
AA24.014076 Wilki, Ja ogień ty woda

Europa Universalis: II Wojna Światowa



Historia Świata zależy od ciebie.

Producent: **Paradox Entertainment**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Wymagania: **PII 233, 32 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

RZUT OKIEM

Miłośnicy historii II wojny światowej prześcigają się w wymyślaniu alternatywnych scenariuszy, jakie mogłyby mieć miejsce, gdyby władcy z tamtych lat podejmowali inne decyzje niż te znane z podręczników historii. Dzięki grze Hearts of Iron możemy się przekonać, jaki wpływ na przebieg wojny miałyby wymyślone przez nas sytuacje. W Polsce gra HoI ukazała się pod tytułem Europa Universalis: II Wojna Światowa. Nazwa mówi sama za siebie - jest to jedna z najbardziej skomplikowanych gier strategicznych, w której kierując dowolnym krajem, prowadzimy nasz naród przez trudny okres 1936-1948. Rozbudowane opcje gry dają możliwość uczestniczenia w konflikcie wojny na tysiące różnych sposobów. Można oczywiście narzekać na średnio szeroki wachlarz opcji dyplomatycznych, jednak przeogromne drzewo wynalazków, spora różnorodność jednostek oraz system polityki z możliwością doboru dowódców i polityków oraz sam system walki pozwalają nazwać HoI obecnie najbardziej rozbudowanym symulatorem II wojny światowej.

Daniel Sodkiewicz

Mapa

Hearts of Iron oferuje możliwość wcielenia się we władcę wszystkich biorących udział podczas II wojny światowej państw, prócz Watykanu i Lichtensteinu (ze względu na małą powierzchnię tych państw, jak też mapę gry). W latach 1936-1948 istniało zaledwie kilka najpotężniejszych mocarstw (co jest mocno podkreślone w HoI), które miały największe szanse na zwycięskie zakończenie konfliktu. Pozostałe kraje miały znaczenie marginalne. Na szczęście takimi w HoI także można odnosić zwycięstwa, wymaga to jednak dużej wprawy i jest niełatwym zadaniem. Do gigantów liczących się na ówczesnej scenie politycznej i militarnej należeli z pewnością: Niemcy, Wielka Brytania, Francja, Włochy, Japonia, ZSRR i co tu dużo mówić - Polska. To właśnie od dowodzenia tymi krajami powinniśmy rozpocząć naszą zabawę z grą. Owe „wielkie potęgi" mają oczywiście słabe strony i problemy – te, jak i pomysły na strategię tych państw staram się przedstawić poniżej.

Wielka Brytania

Wielka Brytania była imperium z koloniami m.in. w Egipcie i Afryce Płd. W 1939 Niemcom, które dokonały agresji na Polskę, W.B. wypowiedziała wojnę. W 1940 r. Winston Churchil został premierem i głową rządu koalicyjnego.

Podobnie jak miało to miejsce w rzeczywistości, po wyborze Wielkiej Brytanii naszą główną siłą stanie się panowanie na morzach. Fundusze w większości przeznaczamy na flotę morską i jej rozwój. Nie możemy pozwolić, aby jakiekolwiek państwo miało szansę rywalizować z naszą potęgą morską.

Ogromną rolę będzie tutaj pełnić polityka. Możemy np., podobnie jak Arthur Neville Chamberlain, prowadzić politykę uspokajania, która miała na celu łączenie ustępstw wobec faszystowskich dyktatorów z dążeniem do dozbrojenia kraju. Jednak najlepsze rozwiązania dla W.B. to przymierza z niemieckimi sąsiadami. Dobra polityka może doprowadzić nawet do przejścia na naszą stronę Związku Radzieckiego (ZSRR). Ważne są także dobre relacje handlowe ze Stanami Zjednoczonymi. Siłą Zjednoczonego Królestwa nie jest walka, ale skuteczna polityka.

Niemcy

Opinia publiczna w tym kraju jest ważniejsza niż w Związku Radzieckim, ale mniej niż np. w USA czy UK. Spore znaczenia ma tu dbałość o poziom dóbr konsumpcyjnych (Consumer Goods) i zaopatrywanie wojsk na froncie (Supplies). Trzeba przy tym ograniczyć fundusze na badania naukowe. Osobiście dbałem o rozwój w dziedzinach: artylerii, różnego rodzaju pojazdów i piechoty. Po pewnym czasie teatrem działań nie będzie tylko Europa - wystąpi potrzeba posiadania samolotów i statków, by móc najeżdżać odległe kraje. Naszą siłę dyplomacji najlepiej skupić na Austrii i Czechosłowacji. Głównym problemem niemieckiej gospodarki będzie surowiec – guma, którą trzeba uzyskać, sprzedając nadwyżki węgla i stali. Węgiel znajdziemy na tych terenach polskich, które powinniśmy podbić około roku 1939. Dużą wagę należy przywiązywać do rozwoju technologicznego i prowadzić intensyw ne badania przynajmniej do 1938 roku. Zaopatrzenie naszych prowincji w obronę przeciwlotniczą przyda się podczas wojny np. z Wielką Brytanią. Jeżeli sami wcześniej z nikim nie zadarliśmy, wypowiedzą nam wojnę możemy spodziewać się już w 1940 roku.

Przykładowy niemiecki scenariusz:

Już w 1936 Hitler rozpoczął wartkie przygotowania do wojny. Rozbudowa wojska, głównie (jeżeli nie jedynie) czołgów i piechoty, wydawała się dobrą inwestycją.

Skuteczna gra polityczna nazistów pozwoliła im przekonać do siebie Hiszpanię, Szwajcarię i Czechosłowację.

W 1939 rozpoczął się atak na Polskę, która nie miała żadnych szans na przetrwanie w konfrontacji z Niemcami. Częste bombardowania niemieckich miast przez Wielką Brytanię nie były skuteczne za sprawą rozbudowanej obrony przeciwlotniczej (Anti-Aircraft). Po krótkiej potyczce na wschodzie i przerzuceniu wojsk na zachód rozpoczęto krucjatę w głąb Francji, z niewielką pomocą Włoch. I już w lipcu 1939 r. znaczna część Europy znalazła się pod rządami Hitlera.

Dyplomacja

Po co zdobywać kraje siłą, kiedy odpowiednia dyplomacja daje podobne efekty. O jej sile można się przekonać, kiedy Niemcami nakłaniamy Polskę (innym razem także ZSRR) do zawarcia przymierza, i robimy to w bardzo humanitarny (bezkrwawy) sposób.

Cała polityka bazuje na zasadzie „trójkąta dyplomatycznego". Każdy kraj pozostający w zależności od drugiego starać się będzie narzucić podobny sposób myślenia innym państwom. Im poglądy polityczne innego państwa są bliższe naszym, tym mamy większe możliwości wpłynięcia na ów kraj (np. przymierza). Spory wpływ na pertraktacje mają także wojska stacjonujące na granicy z państwem, z którym prowadzimy rozmowy. Zdobywanie świata przez działalność dyplomatyczną to długa droga do sukcesu. Jeśli jednak cenimy życie elektronicznych żołnierzy, dbamy o nich na wypadek agresji większego mocarstwa, wówczas dopiero będą naprawdę potrzebni. Oczywiście w przypadku wielu państw dyplomacja jest ich najsłabszą ich stroną, wówczas po prostu szkoda na to czasu. Niezależnie od kraju, jakim gramy - będziemy dążyć do przeciągnięcia innych państw na własną stronę. Do dyspozycji mamy tu dość powoli zdobywane punkty dyplomacji (Diplomacy Influence - DI), które dla większych państw przyznawane są co miesiąc, pozostałym tylko co kilka. Aby nasza polityka była efektywna musimy oddziaływać na inne kraje jak najwymyślniejszymi „zagraniami". Oczywiście gra polityczna wymaga sporej ilości DI (np. mistrzowskie posunięcie), a wpływanie na inny naród tanimi zagrywkami często nie jest nieskuteczne. Warto więc przed każdą decyzją zapisać stan gry na wypadek niepowodzenia pertraktacji.

Należy także pamiętać, że wypowiedzenie wojny krajowi neutralnemu powoduje pogorszenie naszych stosunków z innymi neutralnymi państwami. Aneksja to bardzo efektowny sposób rozszerzania własnych granic.

Włochy

Dyplomacja to jedna ze słabszych stron włoskiego państwa. Warto natomiast inwestować w systemy zbrojeniowe przeznaczone do walk na pustyni i w górach, a to ze względu na Alpy i Afrykę Północną (gdzie stacjonują włoskie wojska).

To właśnie w pustynne rejony świata warto na początku wysłać wojska. Należy także mądrze wykorzystać to, że Niemcy to nasz sprzymierzeniec. Kiedy Hitler zaatakuje Francję, my także wypowiadamy jej wojnę, by zabrać „ile się da" z wrogiego terytorium - zarówno w samej Francji, jak i jej koloniach w Afryce, które są łatwym łupem. W tym samym czasie bez obaw możemy wypowiedzieć wojnę Wielkiej Brytanii i dobrać się do jej afrykańskich posiadłości. Włochy mają o tyle komfortową sytuację, że to Niemcy wykonują brudną robotę, a „makaroniarzy" nie musimy angażować w wielkie bitwy z potężnymi przeciwnikami.

USA

Ekspansja gospodarcza, przemysłowa i rolnicza USA została zahamowana przez krach na giełdzie w 1929 r., który stanowił początek wielkiego kryzysu. Dopiero przygotowania do II wojny światowej zapewniły gospodarce rozrost i zatrudnienie Amerykanom. USA nie wypowiedziało wojny, dopóki Japonia nie zaatakowała Pearl Harbor (7 XII 1941). Rządzenie USA nie jest taką prostą sprawą, jak mogłoby się wydawać. Demokratyczny ustrój tego państwa sprawia, że szczególnie uwagę trzeba zwrócić na produkcję dóbr konsumpcyjnych (Consumer Goods). Jak najszybciej należy wprowadzić gry polityczne wymierzone w państwa osi. Jeżeli polityka ta zawiedzie, czeka nas trudny okres militaryzacji i walk. Warto prowadzić badania nad nowymi technologiami nowoczesnej broni - aby nie zostać w tej dziedzinie daleko z tyłu za Europą. Gra Amerykanami jest o tyle trudna, że trzeba pogodzić dobro społeczeństwa z dbałością o jego bezpieczeństwo przez technologiczny rozwój wojska.

Polska

Do rozwoju państwa będą nam potrzebne spore ilości bogatych w surowce terenów. Podbój najlepiej rozpocząć (jak najszybciej) od naszych najsłabszych sąsiadów – Łotwa, Litwa i Estonia. Później Rumunia, Bułgaria, Grecja, Albania, Węgry, Jugosławia i Irak.

Podczas podbojów bezpiecznie jest zabezpieczyć granicę z Niemcami i Włochami, w przygranicznych prowincjach - budując systemy obrony naziemnej. Zachodnia granica powinna być dobrze broniona już od początku 1939 r.

Z dużą ilości naszych wojsk w pobliżu faszystowskich granic mamy ogromne szanse na wtargnięcie głęboko na teren wroga.

Co do wynalazków - osobiście skupiłem się na ulepszeniach dla piechoty (np. odkrycia związane z medycyną wojenną) i czołgach. Nie trzeba sobie zawracać głowy samolotami, gdyż nalotami na niemieckie prowincje zajmą się wojska Wielkiej Brytanii.

Japonia

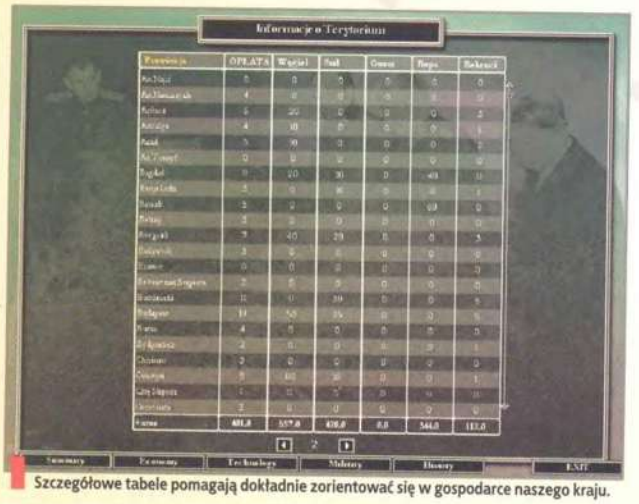
Największymi problemami, jakie napotkamy podczas gry japończykami, będzie mała ilość surowców i słaba dyplomacja tego kraju. Dobrym posunięciem wydaje się zatem zagarnięcie prowincji należących do Chin.

Przyszłością Japonii są niszczyciele, okręty wojenne, samoloty transportowe itp. - i to właśnie w tym kierunku powinniśmy prowadzić nasze badania naukowe. Rozwoju piechoty i sprzętu ciężkiego dokonujemy w zależności od doboru teatru naszych działań militarnych.

Wynalazki

Podstawowym elementem, którego rozwój jest prawie niezbędny, to sprzęt zmotoryzowany i piechota. Na dużo droższe badania nad maszynami latającymi mogą sobie pozwolić wyłącznie kraje bogate. Technologie morskie także nie należą do tanich, a przydają się w szczególnie Wielkiej Brytanii, Japonii i USA. Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że lepsze konwoje mają korzystny wpływ na gospodarkę. Opracowywanie nowych kadłubów i napędów dla statków wydaje się dobrą inwestycją. Nie mniej ważnymi elementami rozwoju są elektronika i przemysł. Mimo że pozornie nieprzydatne w świetle bitew, polepszają one wyroby przemysłu i są podstawą do budowy silnej ekonomii (np. radary wymagają badań nad elektroniką, a specjalne odziały spadochroniarzy potrzebują materiału – nylonu).

Gospodarka



Szczegółowe tabele pomagają dokładnie zorientować się w gospodarce naszego kraju.

Większość państw ma problemy z pozyskiwaniem gumy, a państwa Osi dodatkowo z ropą. Jedynym wyjściem jest tutaj podbój państw posiadających potrzebne surowce. Mimo to gdy gramy od roku 1936, będziemy zmuszeni na pokojową wymianę surowców. Jednym ze sposobów ich transportowania są konwoje morskie. Niestety niektóre państwa nie mają zbyt wielu przyjaciół - w takich przypadkach należy wykorzystać dyplomację, aby takowych pozyskać. Droga, jaką będą musiały przebyć nasze transportowce, jest zazwyczaj długa i niebezpieczna - dlatego każda taka wyprawa powinna być chroniona statkami wojennymi. Drugim sposobem jest handel na otwartym rynku. Niestety jest to metoda bardziej kosztowna. Można jednak wymienić nadwyżki surowców na bardziej potrzebne materiały. Podczas gdy zbieramy surowce, nie należy zapominać o ulepszaniu zdolności przemysłowych własnych prowincji. Ciągle doskonalimy zarówno infrastrukturę, jak i przemysł. Aby w konflikcie nasza ekonomia nie legła w gruzach, w najbardziej zagrożonych atakami prowincjach budujemy systemy przeciwlotnicze.

Przygotowania do wojny bez silnej gospodarki i dużych zapasów surowców są niemożliwe. Poza tym wcześniej czy później każdy, nawet najbardziej pokojowo nastawiony kraj, zmuszony będzie przygotować się do walki. Kiedy planujemy pierwsze starcia pod koniec 1939 roku, musimy wziąć pod uwagę czas, jaki potrzebujemy do uzbrojenia się. I tak, aby wyrobić się do roku 1939 z budową marynarki wojennej, jej budowę musimy rozpocząć około 1937 r. Wojska lądowe, w szczególności piechotę możemy zacząć szkolić od około 1938, a nawet dopiero na początku 1939.

Francja

Linia Maginota to fortyfikacje obronne na granicy francusko-niemieckiej, które Niemcy podczas inwazji na Francję w 1940 obeszli od północy. Zgodnie z przeczuciem zabezpieczamy wschodnie granice leżące najbliżej hitlerowskich Niemiec. Aby zapewnić sobie bezpieczeństwo na południowym wschodzie, można dyplomatycznie zjednać sobie Włochów. Osobiście „przeciągnąłem" na swoją stronę także Szwajcarów i Austrię, która po pewnym czasie została „pożarta" przez Niemców. Z kolei w Hiszpania zaczęła dążyć w stronę komunistów. Po wypowiedzeniu wojny Hiszpanom naraziłem się potędze ZSRR. Jednak zajęcie Półwyspu Iberyjskiego (z Portugalią włącznie) przyniosło duże korzyści ekonomiczne. Pokusą są także hiszpańskie kolonie w Afryce. Wcześniej czy później czeka nas starcie z Hitlerowcami. W pobliżu trzeba zatem mieć spore ilości wojska. Wojna w tych rejonach jest bardzo trudna. Podczas walk z Niemcami przy okazji można zająć m.in. Belgię. Na szczęście w walkach w środkowej części Europy możemy liczyć na wsparcie brytyjskiego lotnictwa.

Ekonomia Francji nie powinna sprawiać problemów. Spora ilość kolonii i sprzymierzeńców (m.in. w Afryce) pozwala na swobodną wymianę surowców z nimi.

ZSRR

W Związku Radzieckim opinia publiczna okazała się nic nie warta. Podczas gry tym państwem możemy sobie pozwolić na niewielkie zaniedbania co do dóbr konsumpcyjnych i zaopatrzenia wojsk.

Podczas rządów ZSRR pierwsze, co zrobiłem, to bezkarnie zdobyłem Estonię, Litwę i Łotwę. W kwestii gospodarki brak dostępu do gumy nie jest wielkim zmartwieniem. Ogromne ilości wydobywanego węgla, stali i ropy na światowym rynku można bez zastanowienia wymieniać na potrzebną gumę.

Kiedy inwestujemy w rozwój ekonomiczny państwa, nie możemy zapomnieć o infrastrukturze, która na początku rozgrywki jest w fatalnym stanie.

Francja widziała w ZSRR sprzymierzeńca w walce z Niemcami - Wielka Brytania bała się rozszerzenia się komunizmu. Na scenie politycznej dzieją się różne rzeczy, jednak istnieją dwie warte rozważenia kierunki przyjaźni: z Francją (być może nawet z Wielką Brytanią) lub z Niemcami.

Militaria

Zanim przystąpimy do jakichkolwiek działań wojennych, należy dobrze dobrać przywódców wojskowych. Ogólnie jedną z najważniejszych statystyk jest lojalność, szczególnie przydatna w czasie niepowodzeń na froncie.

Badania i produkcję wojska powinniśmy rozpocząć po uprzedniej analizie przyszłych planów. W zależności od koncepcji rozwijamy się w kierunku defensywy lub ofensywy. Jeżeli np. planujesz szybkie przystąpienie do walk, nie trać czasu i pieniędzy na odkrycia w dziedzinach typowo obronnych. Wynalazki to drogie rzeczy i należy je dobierać bardzo starannie. (A spadochroniarzy czy jednostki do zadań specjalnych powinny być tylko ciekawostką, a nie głównym celem naszych inwestycji.) Przy strategii obronnej warto inwestować m.in. w radary i ciężką artylerię. Strategiczne bombowce natomiast to dobry sposób na niszczenie gospodarki wroga.

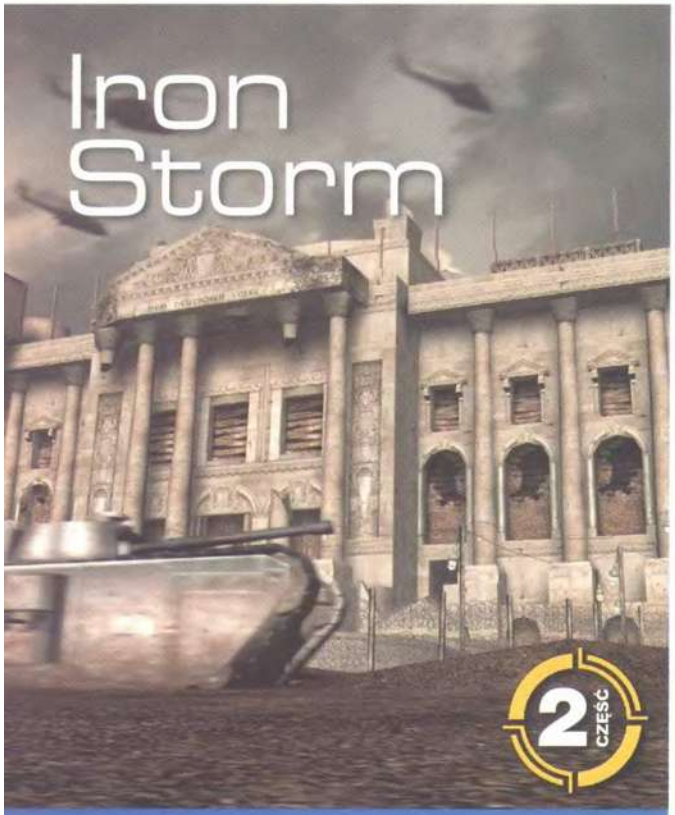
Nasze prowincje powinniśmy zaopatrywać zarówno w infrastrukturę usprawniającą przemieszczanie się jednostek, jak również w systemy obronne (przynajmniej w najbardziej zagrożonych strefach). Wykorzystanie statków wojennych to przede wszystkim patrolowanie mórz, polowanie na nieprzyjacielskie łodzie podwodne i bombardowanie nabrzeżnych celów. Ataki z powietrza na wrogie prowincje - przed wkroczeniem wojsk lądowych - to najważniejsza funkcja lotnictwa. Narody z szerokim dostępem do mórz powinny inwestować właśnie w przemysł morski i powietrzny.

Na wynik starcia wpływają współczynniki, takie jak teren, fortyfikacje i siła jednostek. Np. zbrojna jednostka bez inżynierów i piechoty będzie miała problemy z jednostkami piechoty przeciwpancernymi w starciu na nierównym terenie. Spory wpływ na walkę ma także pogoda (np. śnieg).

Zwycięzcy oszukują

Aby wywołać konsolę, wciśnij **[F12]** - i wpisz:

oil – 5000 jednostek ropy (oil)
rubber – 5000 jednostek kauczuku (rubber)
manpower – 5000 jednostek siły roboczej
steel – 5000 jednostek stali (steel)
supplies – 5000 jednostek zaopatrzenia (supplies)
nuke – bomba atomowa
escorts – 100 jednostek eskorty (escorts)
transports – 100 jednostek transportowców (transports)
di – 500 jednostek wpływu dyplomatycznego (influence)
difrules – god mode
war – możliwość wypowiedzenia wojny podniesiona o 100%



Ku chwale narodu, Anderson...

Producent: **Wanadoo**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPS**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS 2 w przygotowaniu**

RZUT OKIEM

Pamiętny dzień...

Muszę przyznać, że to, co przeżyłem z Iron Storm, pozostanie w mym umyśle jeszcze na długo. Ta atmosfera, która wręcz zmusza gracza, by brnął dalej po drodze zmierzającej ku ostatecznemu rozwiązaniu. Rozwiązaniu, w którym wszystkie wydarzenia stają się jasne, a wielki spisek, którego istnienie można tylko przeczuwać zostaje wyjawiony. Jaki to spisek? Jaki zaskakujący zwrot akcji przygotowali programiści z Wanadoo. Tego niestety nie dowiesz się ode mnie, Drogi Graczu, a z samej gry, dla której naprawdę warto poświęcić kilka nocek. A jeśli w którymś momencie będzie za ciężko, możesz skorzystać z naszej solucji, która pomoże ci w drodze do ostatecznej konfrontacji.

Michał Weber

4. U TWEGO BOKU WALCZYĆ CHCĘ...
(THE SCIENCE COMPLEX)

W chwili gdy drzwi od windy staną przed tobą otworem, złóż cały swój ekwipunek (wszelką posiadaną broń-granaty, karabiny itd.), po czym udaj się śladami strażnika.

Poprzez długie korytarze zaprowadzi cię on prosto do... celi. Niedługo po przybyciu sytuacja wymknie się Niemcom spod kontroli, mianowicie jeden z więźniów zdoła uciec, co oznacza wszczęcie alarmu. Podczas kilkusekundowej walki kapsuła, w której obecnie gnuśniejesz, zostanie nieco zniszczona - dokładniej rzecz ujmując, szyby pójdą w niepamięć. Wykorzystaj to i gnaj do tylnych drzwi **(obrazek nr 1)**.

Kiedy zstąpisz z ostatniego stopnia, dostrzeżesz gródź, przy której widniał będzie szlachetny symbol (mowa tu oczywiście o czerwonym krzyżu na białym tle). Wewnątrz natkniesz się na panią doktor i zobaczysz szablę (na stole) oraz apteczkę (na szafce).

Cóż, chyba nadeszła jedna z tych chwil, w trakcie których musisz wyrażać myśli bardzo jasno (!). Po opuszczeniu pomieszczenia pamiętaj, by zabrać ze sobą ww. przedmioty, a zwłoki pozostawić w odbijającej refleksy świetlne kałuży krwi.

Tuż obok po wkroczeniu na salę doświadczeń zachowaj szczególną ostrożność. Mam tu na myśli strumień lasera, który nieubłaganie przepala każdą komórkę ciała leżącego na stole. Przeczekaj aż napięcie nieco opadnie, po czym wracaj na górę.

UWAGA! Może być i tak, że usłyszysz komunikat 'Area secure! Back to your posts', czyli "teren zabezpieczony! Wracać na stanowiska".

Nieopodal drzwi prowadzących do tego pomieszczenia ujrzysz wajchę, a także zabitą dechami śluzę **(obrazek nr 2)**. Tę pierwszą wystarczy opuścić, zaś to drugie rozniesz w drzazgi.

Hm, zważywszy na psy, miejsce to z pewnością nie przypadnie ci do gustu, ale i na to radę znajdziemy.

Jak już pewnie zdążyłeś zauważyć, prócz dwóch czworonogów, czeka tu na ciebie również strażnik (wraz z szablą). Jednak aby móc kontynuować ucieczkę, będziesz musiał migiem dostać się na (ustawione przy kratach, **obrazek nr 3**) skrzynie.

UWAGA! Zabij oba kundle (z krawędzi jednej ze skrzyń), gdyż niedługo wrócisz do tego pomieszczenia, zaś pozostały czas na pewno nie pozwoli ci na beztroską zabawę w Kubę Rozpruwacza. :-)

W pośpiechu rozwal kratki szybu wentylacyjnego (zerknij na obrazek nr 3), po czym wespnij się do niego (drabina, którą za moment napotkasz, zaprowadzi naszego wojaka prosto do kolejnego).

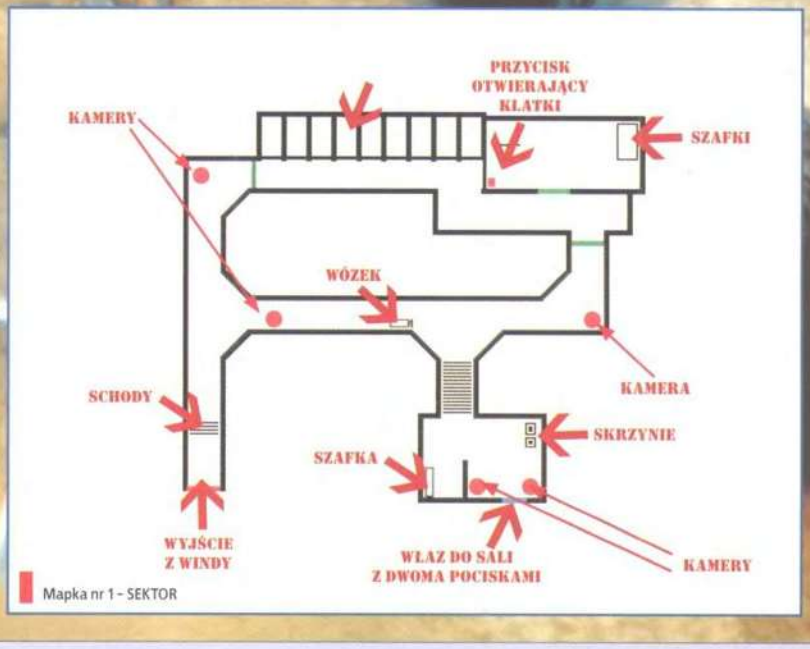
Nie zaprzątaj sobie głowy rozważaniami nad wyborem kierunku i odbij w prawo. Zaraz po radosnym rozprostowaniu kości zwróć uwagę na działko umieszczone pod sufitem (tak przy okazji - jeśli chcesz, możesz zniszczyć kamerę i zyskać tym samym poczucie bezpieczeństwa, **obrazek nr 4**). Następnie przejdź do korytarza poprzez gródź widoczną na **zdjęciu nr 4**.

Ha, dopiero teraz zacznie się prawdziwa jazda (!). Magazyn, na progu którego właśnie stoisz, kryje dwa działka oraz dwie możliwości dotarcia (w jednym kawałku, oczywiście) do pokoju dzielącego ów magazyn od sali wykładowej.

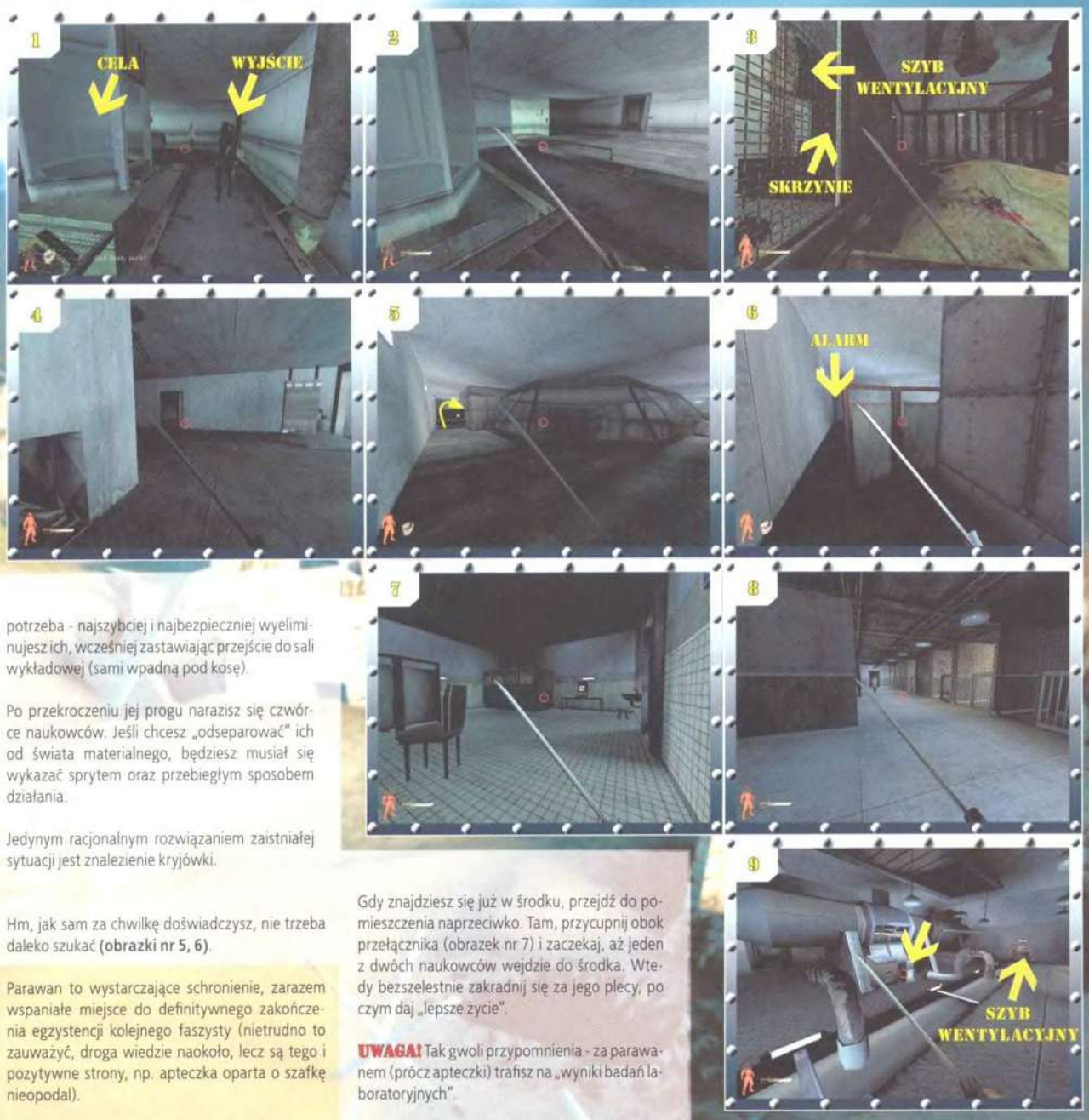
PIERWSZA MOŻLIWOŚĆ...
Wykorzystujesz skrzynie i szafki jako kryjówkę, jednocześnie stopniowo przemieszczasz się w kierunku grodzi po drugiej stronie.

DRUGA MOŻLIWOŚĆ...
Tuż przy wyjściu z korytarza - po lewej, ujrzysz poustawiane (jedna na drugiej) skrzynie. Za nimi - w rogu, znajdziesz szyb wentylacyjny, który również zaprowadzi cię niemalże przed samą grodź.

Kiedy zbliżysz się do ww. pokoju, radzę zachować ostrożność, gdyż napotkasz w nim dwoje rozmawiających ze sobą naukowców, którzy nie omieszkają wezwać pomocy. Jeśli zajdzie takowa



Mapka nr 1 - SEKTOR



potrzeba - najszybciej i najbezpieczniej wyeliminujesz ich, wcześniej zastawiając przejście do sali wykładowej (sami wpadną pod kosę).

Po przekroczeniu jej progu narazisz się czwórce naukowców. Jeśli chcesz „odseparować" ich od świata materialnego, będziesz musiał się wykazać sprytem oraz przebiegłym sposobem działania.

Jedynym racjonalnym rozwiązaniem zaistniałej sytuacji jest znalezienie kryjówki.

Hm, jak sam za chwilkę doświadczysz, nie trzeba daleko szukać **(obrazki nr 5, 6)**.

Parawan to wystarczające schronienie, zarazem wspaniałe miejsce do definitywnego zakończenia egzystencji kolejnego faszysty (nietrudno to zauważyć, droga wiedzie naokoło, lecz są tego i pozytywne strony, np. apteczka oparta o szafkę nieopodal).

UWAGA! Reszta personelu jest zgoła łatwiejszym celem niżeli przed chwilą zaszlachtowany naukowiec - wystarczy zastawić im drogę ucieczki.

Gdy „oczyścisz" teren z niepożądanych „śmieci", skieruj kroki z powrotem do pomieszczenia, w którym przyszło ci „usypiać" czworonogi (zerknij na obrazek nr 3).

UWAGA! Jeśli wcześniej nie rozprawiłeś się ze wszystkimi kundlami, będziesz musiał zrobić to teraz.

Schody zmierzające ku górze zaprowadzą pana Andersona prosto do windy - korzystając z tegoż „cudu techniki", dostaniesz się do wcześniej nieodwiedzanego sektora **(mapka nr 1 - sektor)**.

Bez zbędnych spekulacji gnaj w kierunku psiarni - jednak mimo wszystko radziłbym iść okrężną drogą (spójrz na mapkę nr 1), gdyż ta jest bezpieczniejsza.

Gdy znajdziesz się już w środku, przejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Tam, przycupnij obok przełącznika (obrazek nr 7) i zaczekaj, aż jeden z dwóch naukowców wejdzie do środka. Wtedy bezszelestnie zakradnij się za jego plecy, po czym daj „lepsze życie".

UWAGA! Tak gwoli przypomnienia - za parawanem (prócz apteczki) trafisz na „wyniki badań laboratoryjnych".

Drugi zaś stoi w pobliżu klatek **(obrazek nr 8)**, na dodatek odwrócony tyłem, co znacznie ułatwi ci wykonanie egzekucji. :-)

Uff, w końcu, nadszedł czas na spuszczenie bestii ze smyczy, tzn. pora na otwarcie klatek. Wyległe psy rzucą się do ucieczki i tym samym oswobodzą twe skołatane nerwy.

Miejsce, do którego węch je zaprowadzi, i kryje dwie kamery (patrz na **mapkę nr 1**) oraz zamocowane pod nimi działka. A że czujniki reagują na wszelki ruch, nie pozostanie z czworonogów wiele - to pierwsza korzyść. Druga to otwarty właz do sali z dwoma pociskami **(mapka nr 1)**.

Przy jednym z nich **(obrazek nr 9)** dostrzeżesz zamkniętą w szklanym naczyniu bombę (!).

Użyj siły i wykradnij zawartość owego pojemnika, po czym (czym prędzej) ewakuuj się stąd poprzez szyb wentylacyjny widoczny w oddali (zerknij na **obrazek nr 9**).

Przeciskaj swe zwłoki między ścianami i zlekceważ możliwość „przedwczesnego wyjścia" (w prawo) - ruszaj na sam koniec (czy to pomieszczenie, **obrazek nr 4**, nie wygląda znajomo?).

Z szyderczym uśmieszkiem na twarzy rozwal jakąkolwiek kopułę i zeskocz do... celi. Migiem zabieraj się stamtąd i gnaj do korytarza, który jako pierwszy odwiedziłeś po przybyciu tutaj (zobacz **obrazek nr 1**).

Kiedy będziesz na dole, odbij w prawo - do prosektorium „nowego wieku". Na stole zostaw bombę, po czym skieruj kroki do sali wykładowej (rzuć okiem na **obrazek nr 5**).

W celu zdetonowania bombki naciśnij czerwony przycisk na panelu kontrolnym **(obrazek nr 10)**, a następnie wróć do prosektorium.

Tam, gdzie niegdyś stały beczki z łatwopalną substancją, nie ma nic prócz dymiącego się wlotu szybu.

Ten długi i zawiły zaprowadzi cię do kolejnego, lecz tym razem mniej „zakręconego".

Zaraz po wyłamaniu krat przycupnij za dwoma bojlerami **(obrazek nr 11)** i zaczekaj, aż nadzorujący poprawne działanie systemów naukowiec ruszy w stronę alarmu **(obrazek nr 12)**. Wtedy to cichuteńko podejdź go od tyłu i „uśpij" raz na zawsze (zresztą w bardzo podobny sposób postąp z jego współpracownikiem stojącym po drugiej stronie).

W korytarzu (na rozstaju) nie odbijaj w prawo, tylko idź przed siebie (miej na uwadze kamerę w rogu). Nim wejdziesz na schody, dotrze do ciebie rozkaz wysadzenia głównego źródła zasilania fabryki.

Następne pomieszczenie z bojlerami jest - jakby na przekór - kontrolowane przez kobiety. Te z pewnością nie oprą się seksapilowi naszego wojaka. :-) Jednak gdyby sytuacja nabrała nieco innego obrotu, sugeruję sięgnąć po - dosłownie - „ostrzejsze" argumenty.

UWAGA! Sposób identyczny do tego, dzięki któremu pozbyłeś się dwóch naukowców w poprzedniej sali.

Mało tego, oprócz dwóch apteczek (pierwszą przy generatorze, koło alarmu; drugą za jednym z bojlerów, również nieopodal alarmu) znajdziesz tu przejście do... kanałów **(obrazek nr 13)** wypełnionych toksyczną cieczą (!).

Ech, nie ma rady, trzeba przedrzeć się przez ten toksyczny syf.

Gdy dobiegniesz do rozstaju **(obrazek nr 14)** - bez chwili zastanowienia rozniesz deski w najdrobniejsze drzazgi i gnaj co sił w nogach.

Wkrótce oczom twym pojawi się drabina wiodąca do hali z głównym reaktorem.

Zeskocz na poniższą platformę, przy tym strzeż się dwóch naukowców prowadzących rutynową kontrolę nad przebiegiem działania operacji. Bez żadnych ogródek wykończ ich (najlepiej zrobisz, jeśli dasz się zauważyć, stanąwszy przy alarmie – wtedy ci naiwniacy sami wpadną pod kosę).

Następnie przejdź po rurach **(obrazek nr 15)** na pierścień pośrodku, po czym skorzystaj z drabiny, aby móc zagościć na ostatniej z trzech kondygnacji.

Jednak uważaj na strażnika krzątającego się w okolicach skrzyń - zresztą (moja rada) przycupnij za nimi i zaczekaj, aż ten przejdzie na drugą stronę - wtedy zaatakuj.

Dzięki zdobytej broni uszkodzisz nieco przepływ energii **(obrazek nr 16)** i wiej z powrotem na górę.

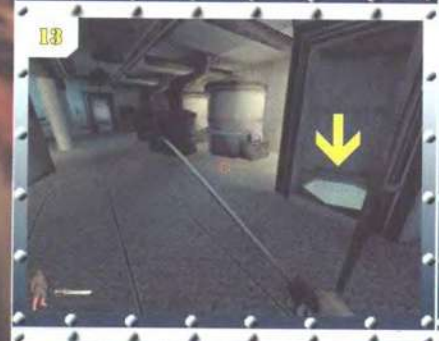
UWAGA! Jeśli krucho u ciebie ze zdrówkiem oraz amunicją (z tym na pewno), możesz uzupełnić zasoby, lecz pierwej będziesz musiał wdać się w walkę z dwoma wartownikami (zerknij na **obrazek nr 16**).

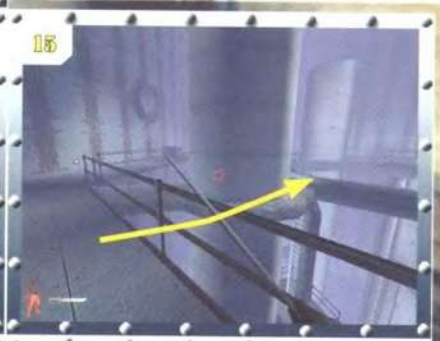
Teraz bezzwłocznie udaj się do pokoju kontrolnego **(obrazek nr 17)**.

No, chyba najbardziej emocjonujący fragment etapu - wysadzenie głównego reaktora (oczywiście za pomocą wajchy) :-) Niestety fakt ten oznacza również przybycie pokaźnej grupki Niemców, a także na szczęście powiększenie dostępnego arsenału.

W momencie gdy ostatni z faszystów padnie bez czucia, ty skieruj kroki do jedynego dostępnego wyjścia z kondygnacji **(obrazek nr 18)**.

Przybudówka kryje, prócz mnóstwa amunicji (w tym granatów), apteczkę. Nim do niej wejdziesz, użyj czerwonego przycisku na konsoli **(obrazek nr 19)** - wynikiem tego przejdziesz po kładce na „drugi brzeg".





Hm, czyż korytarz, do którego właśnie trafiłeś, nie wydaje ci się dziwnie znajomy? Ha, właśnie. Znasz drogę do pomieszczenia z bojlerami, w którym znalazłeś przejście do kanałów (patrz na **obrazek nr 13**) – zatem wybierz się tam.

Wcześniej zablokowana gródź korytarza stanie przed tobą otworem.

Na rozstaju (aha, na wózku leży apteczka) odbij w lewo i zbiegnij po schodach **(obrazek nr 20)**. Po przekroczeniu progu niewielkiego holu dostrzeżesz windę.

Zawiezie cię ona do kolejnego korytarza, z którego niebawem trafisz prosto na teren stacji.

UWAGA! Po przekroczeniu progu „poczekalni" będziesz miał okazję do zebrania kilku bonusów (np. apteczki) oraz poćwiczenia celności oka.

Jeśli poważnie myślisz o ucieczce stąd, musisz doprowadzić do ostrej wymiany ognia z Niemcami strzegącymi tej strefy. Mało tego, zostaniesz również obarczony zadaniem wprawienia w ruch opancerzonego pociągu. Dlatego zaraz po wyjściu z korytarza biegnij w lewą stronę **(obrazek nr 21)**.

Za kontenerami dostrzeżesz niewielki pokój kontrolny **(obrazek nr 22)**, zaś w nim dźwigienkę i nikłą (niestety) ilość dobrodziejstw. Pierwsza z rzeczy posłuży do uruchomienia platformy **(obrazek nr 23)**, z której to przedostaniesz się na dach jednego z ostatnich wagonów.

5. (...) DO KOŃCA MYCH DNI

(THE „TSAR IVAN" ARMOURED TRAIN)

Z uwagi na „zakręcenie" tego etapu (gwoli wyjaśnienia przede wszystkim chodzi o zdecydowaną przewagę zbrojną naszego wroga) pozwoliłem sobie podzielić go na działy. W każdym z nich zawrę sposób na bezstresowe przedostanie się prosto do lokomotywy.

Jak na prawdziwego herosa przystało, rozpoczynasz grę, stojąc dumnie na dachu wagonu. Ale jak to zwykle bywa, trzeba również wykazać się jako „łowca".

Podbiegnij do włazu **(obrazek nr 24)**, który za chwilę zostanie otwarty przez zaniepokojonego (dochodzącymi odgłosami) strażnika.

W środku - nim postawisz stopę w korytarzu, zerknij na skrzynki pozostawione pod schodami. W nich to między innymi znajdziesz pistolet z tłumikiem (niedługo sam się przekonasz, jak bardzo będzie ci on potrzebny).

UWAGA! Pamiętaj o jednym - jeśli masz aktualnie pistolet maszynowy (a powinieneś), w celu zabrania pistoletu z tłumikiem zostaniesz zmuszony do porzucenia wcześniej wymienionego.

Trzymaj go w „żelaznym uścisku" i osuń dźwigienkę na ścianie - potem wyjdź na korytarz. Tutaj, stojący do ciebie tyłem strażnik nawet nie zdoła puścić pary z gęby, gdy kula na wylot przeszyje jego czaszkę.

UWAGA! Wszystkie działka w pociągu reagują tylko na huk powstały podczas strzelaniny. Ten fakt oznacza, że jesteś (niemalże) skazany wyłącznie na korzystanie z „broni cichej". Jednak bez obaw - nie dotyczy to całego etapu.

W podobny sposób pozbądź się następnego faszysty, który za moment opuści pomieszczenie po prawej stronie - co z pewnością nie wyjdzie mu na dobre. :-)

Zresztą pozostałych trzech delikwentów (zajętych wykonywaniem przydzielonych im czynności, **ob-**

razek nr 25) również czeka „nagła śmierć" (nie zapomnij zabrać im naboi).

Następnie, zaraz po powrocie na korytarz, udaj się (przez kolejną gródź, **obrazek nr 25**) w kierunku wieżyczki strzelniczej. Tam, dzięki zamocowanemu działu, z dalszej gry wyklucz (uzbrojony po zęby, należałoby dodać) helikopter.

Cóż, nie pozostało ci już chyba nic innego, prócz krótkiej przejażdżki windą (rzuć okiem na **obrazek nr 25**) prosto do magazynu.

DZIAŁ 1 - MAGAZYN

Kryj się za skrzyniami i spróbuj zniszczyć oba działka (korzystaj ze szczelin pomiędzy owym „drewnem") zamontowane pod sufitem **(obrazek nr 26)**, gdyż w przeciwnym razie nie zajdziesz zbyt daleko.

UWAGA! Najszybciej i najpewniej jest posłać kilka serii z karabinu półautomatycznego.

Zaraz po tym, jak odór przepalonych przewodów podrażni twe nozdrza, chwyć za shotgun i nie zaprzeczaj dłużej przyjemności oddawania z niego strzałów.

W niewielkiej klitce, w której nie tak dawno wypatrywałeś wrogów, znajdziesz sporą ilość wszelkich naboi (no, nie wspominam o alarmie), co z pewnością wywoła u ciebie „pozytywne wibracje".

Po przekroczeniu grodzi (tuż przy schodach) dotrzesz do...

DZIAŁ 2 - SYPIALNIE

W tym wagonie radzę wpierw użyć granatu musztardowego (aby nieco rozproszyć Niemców, **obrazek nr 27**), a następnie nacisnąć kilkakrotnie spust, by definitywnie zakończyć ich (4 żołnierzy) marną egzystencję.

Pokój ze stołem bilardowym, prócz amunicji leżącej przy ciałach (oczywiście dopiero gdy te padną bez czucia), kryje także przycisk neutralizujący podniesiony alarm.

Teraz bez jakichkolwiek ogródek śmiało możesz przejść do następnego wagonu.

DZIAŁ 3 - MEDYK

Abyś nie wpadł na „dzień dobry", przycupnij za winklem i zaczekaj, aż wartownik strzegący korytarza pojawi się na wprost twego celownika - wtedy wykonaj swą powinność.

Po wkroczeniu na „blok operacyjny" **(obrazek nr 28)** zwróć szczególnie uwagę na działko ulokowane nad grodzią **(obrazek nr 29)**.

Jak sam widzisz, tym czasem nie jesteś w stanie zneutralizować kamery tradycyjnymi metodami. W związku z tym musisz ją najzwyczajniej rozwalić (do tego celu polecam karabin półautomatyczny).

Przyległa sala dosłownie pęka w szwach od apteczek. Jednak myślę, że lepiej będzie, jeśli zostaną one na miejscach (chyba że twój obecny stan zdrowia wyraźnie wskazuje na konieczność użycia choćby jednej z nich).

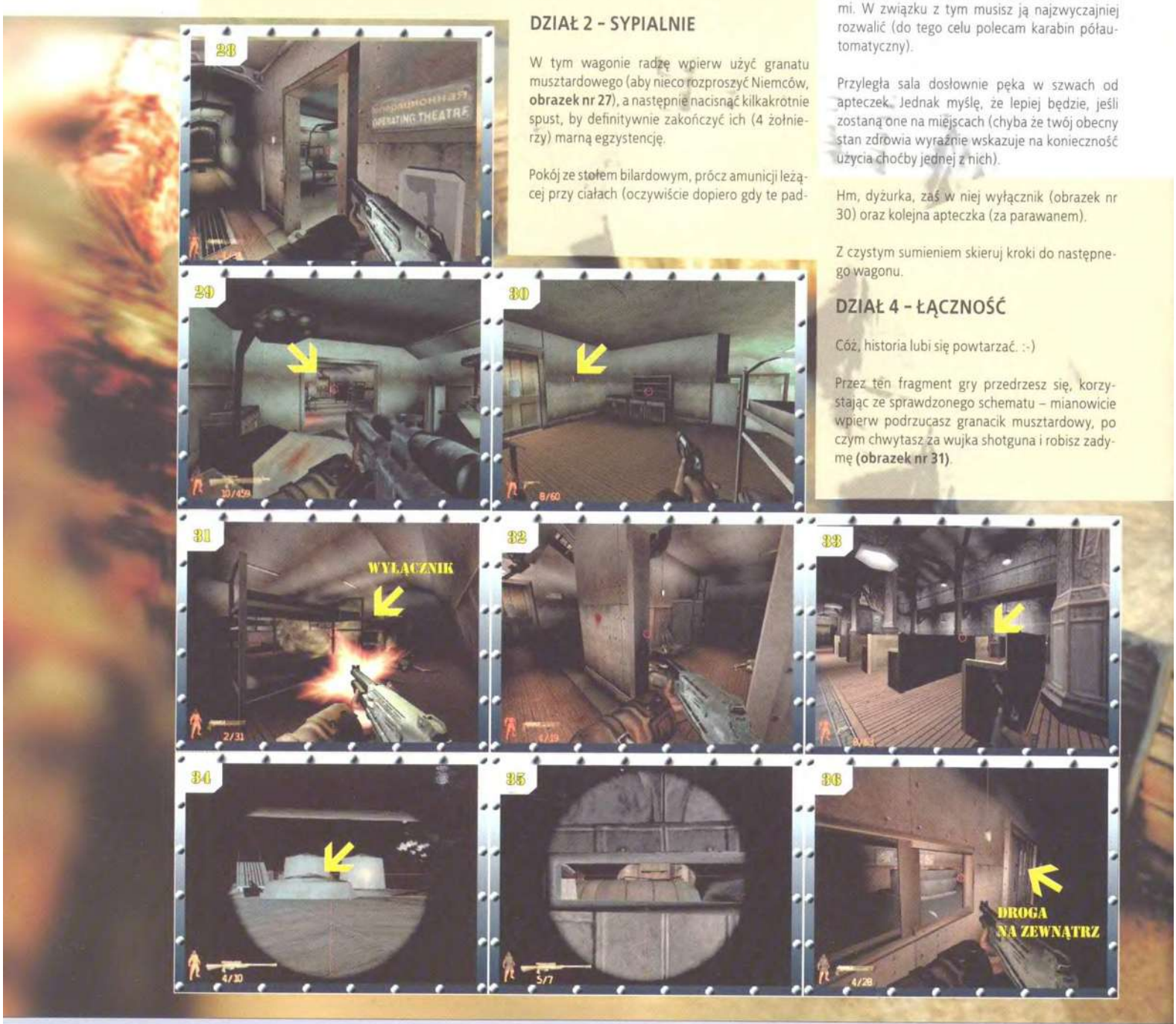
Hm, dyżurka, zaś w niej wyłącznik (obrazek nr 30) oraz kolejna apteczka (za parawanem).

Z czystym sumieniem skieruj kroki do następnego wagonu.

DZIAŁ 4 - ŁĄCZNOŚĆ

Cóż, historia lubi się powtarzać. :-)

Przez ten fragment gry przedrzesz się, korzystając ze sprawdzonego schematu – mianowicie wpierw podrzucasz granacik musztardowy, po czym chwytasz za wujka shotguna i robisz zadymę **(obrazek nr 31)**.



UWAGA! Nieco większa liczba przeciwników może spowodować pewne niepożądane objawy czarnej rozpaczy, dlatego też zalecane jest zrobienie pierwej save'a.

Po dokładnym spenetrowaniu terenu radzę zajrzeć do składu broni **(obrazek nr 32)**. Znajdziesz w nim wiele przydatnych rzeczy, np. karabiny snajperskie, pistolety maszynowe, shotguny.

DZIAŁ 5 - KAPLICZKA

Cichuteńko i bezszelestnie zakradnij się do jednej z ławek i zastrzel odpokutowującego wartownika **(obrazek nr 33)**.

Następnie śmigaj do schodów po drugiej stronie (zerknij na kierunek strzałki, **zdjęcie nr 33**) i wbiegnij po nich na galeryjkę. Tam, przy użyciu shotguna wyeliminuj pięciu narwańców.

UWAGA! Jeśli w tym momencie nastąpi wielki wybuch, który uszkodzi instalację świetlną, nie przejmuj się.

Biegnij w stronę drzwi widocznych w oddali (naprzeciw organ). Za nimi dostrzeżesz drabinę, która zaprowadzi cię na wieżyczkę strzelniczą (!).

Ostrożnie wyjrzyj na zewnątrz i zlokalizuj snajpera ukrytego pomiędzy dwoma działami **(obrazek nr 34)** - zdejmij go. Podobnie postąp z czterema żołnierzami czyhającymi na ciebie w wieżyczce na przeciwko **(obrazek nr 35)**.

Wróć do sektora 4 (łączność) i po schodach z lewej wbiegnij na piętro. Pomieszczenie, które dojrzysz za chwilę, to pokój kontrolny **(obrazek nr 36)**.

Z niego przedostaniesz się (przez gródź, po prawej od panelu) do wieżyczki zasłanej trupami (przeszukaj je dokładnie, zyskasz parę dodatkowych granatów).

Dzięki dwóm działom bez problemu powinieneś roznieść helikopter w najdrobniejszy mak.

Czas zaczerpnąć odrobinę świeżego powietrza - w tym celu udaj się na zewnątrz pociągu (spójrz na **obrazek nr 36**).

Wykorzystaj barierkę i wskocz na drabinę **(obrazek nr 37)** zamocowaną na ścianie. Kieruj kroki w stronę lokomotywy (na prawo) - dotrzesz do wagonu z... basenem **(obrazek nr 38)**.

Rozbij szyby i do środka wrzuć dwa granaty (najlepiej musztardowe tudzież kasetowe).

UWAGA! W sumie możesz także oddać dwa strzały by „ululać" wartowników.

Jeśli zdobędziesz 100% pewność, że obaj leżą „twarzą w piachu" - zeskocz do środka i przejdź na korytarz (nie zapomnij zabrać ze sobą apteczki - leży w przebieralni).

Jeżeli zdążyłeś zauważyć, właśnie trafiłeś do biura. W nim, nie licząc kamery, czeka na ciebie żołnierz (przyczajony za winklem, **obrazek nr 39**).

Natomiast jeśli chodzi o zneutralizowanie ww. kamery, masz możliwość wyboru - albo niszczysz ją tradycyjnymi środkami, albo czekasz, aż ta obróci się, po czym podbiegasz do wyłącznika **(obrazek nr 40)** i... gotowe.

KONIECZNIE odblokuj konsolę naprzeciw biurka **(obrazek nr 41)**, następnie (ostrzegam, bardzo ostrożnie) zejdź po schodach.

UWAGA! Proponuję zawczasu zrobić save, gdyż sześciu faszystów (w tym jeden z granatnikiem) uzbrojonych w nieprzeciętne karabiny może poważnie nadszarpnąć twe zdrówko. Poza tym zostają jeszcze działka. :-)

Gdy wszyscy polegną, zarekwiruj to, co po sobie zostawili (czyli naboje oraz apteczkę) - i gnaj do następnego wagonu.

DZIAŁ 6 - CENTRUM DOWODZENIA

Zanim przekroczysz jego próg, zostaniesz zmuszony do „rozerwania" kilku (dokładnie, trzech) delikwentów czekających na ciebie w pomieszczeniu naprzeciw grodzi (zapewne efektownie to będzie wyglądało w wykonaniu granatów kasetowych).

W pokoju kontrolnym, **obrazek nr 42**, wyłącz alarm.

Wbiegnij po schodach (tuż za ww. pomieszczeniem) i wtargnij do jedynego pokoju na tym piętrze.

Na szafce **(obrazek nr 43)** dojrzysz wysuniętą książkę, która zarazem okaże się „ukrytym" przełącznikiem dającym „bezpieczny" dostęp do pomieszczenia obok. W nim to odblokuj konsolę przy drzwiach.

UWAGA! Zajrzyj do łazienki! :-)

DZIAŁ 7 - OBRONA (MAGAZYN)

Hm, magazyn jak magazyn - pełno tu skrzyń, których pilnuje grupka strażników (w tym przypadku siedmiu).

Aha, byłbym zapomniał, należy dodać dwa działka (swoją drogą, nie widzę innego sposobu, jak zaserwować im tęgą serię z półautomatu).

DZIAŁ 8 - LOKOMOTYWA

Identyczna sytuacja - 7 napaleńców utwierdzonych w przekonaniu, że zdołają cię powstrzymać.

Wyperswaduj im to, co najlepiej potrafisz - czyli własną rację **(obrazek nr 44)**. Następnie wespnij się po kolejnej drabinie - galeryjka zaprowadzi cię na zewnątrz pociągu.

Wejdź na dach i przycupnij za wentylatorem. Po lewej, w wieżyczce strażniczej, czyha dwóch snajperów, zaś twoim zadaniem jest zdjęcie ich stamtąd.

Teraz bez jakichkolwiek przeszkód możesz z powrotem wrócić do środka, ale inną drogą. Mianowicie w wieżyczce, ze ścian której ocieka jeszcze krew snajperów, dostrzeżesz następną drabinę.

Na korytarzu twym oczętom ukaże się gródź oraz neutralizujący zabezpieczenie przycisk.

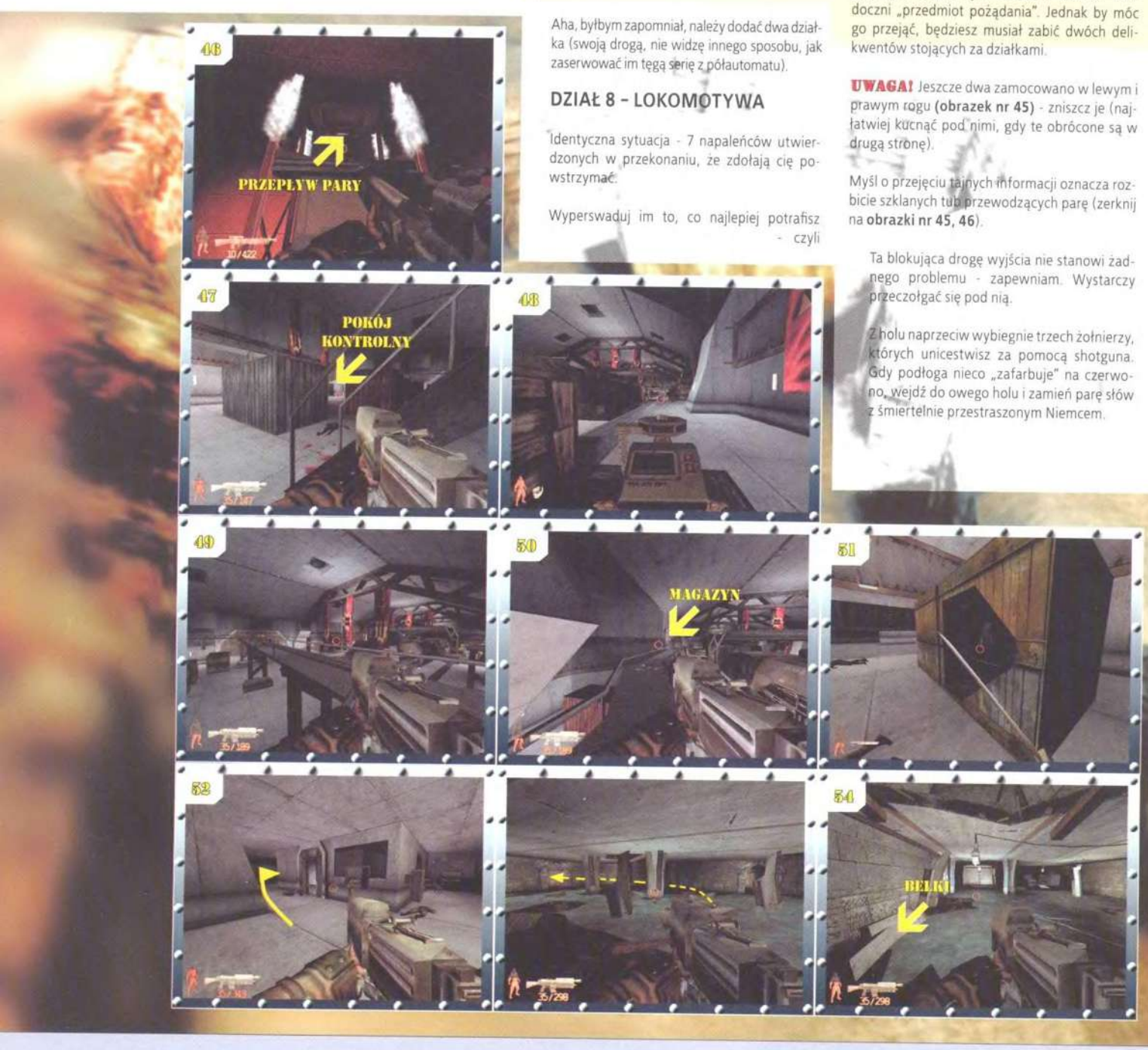
Ogarnięta czerwonym światłem izolatka uwidoczni „przedmiot pożądania". Jednak by móc go przejąć, będziesz musiał zabić dwóch delikwentów stojących za działkami.

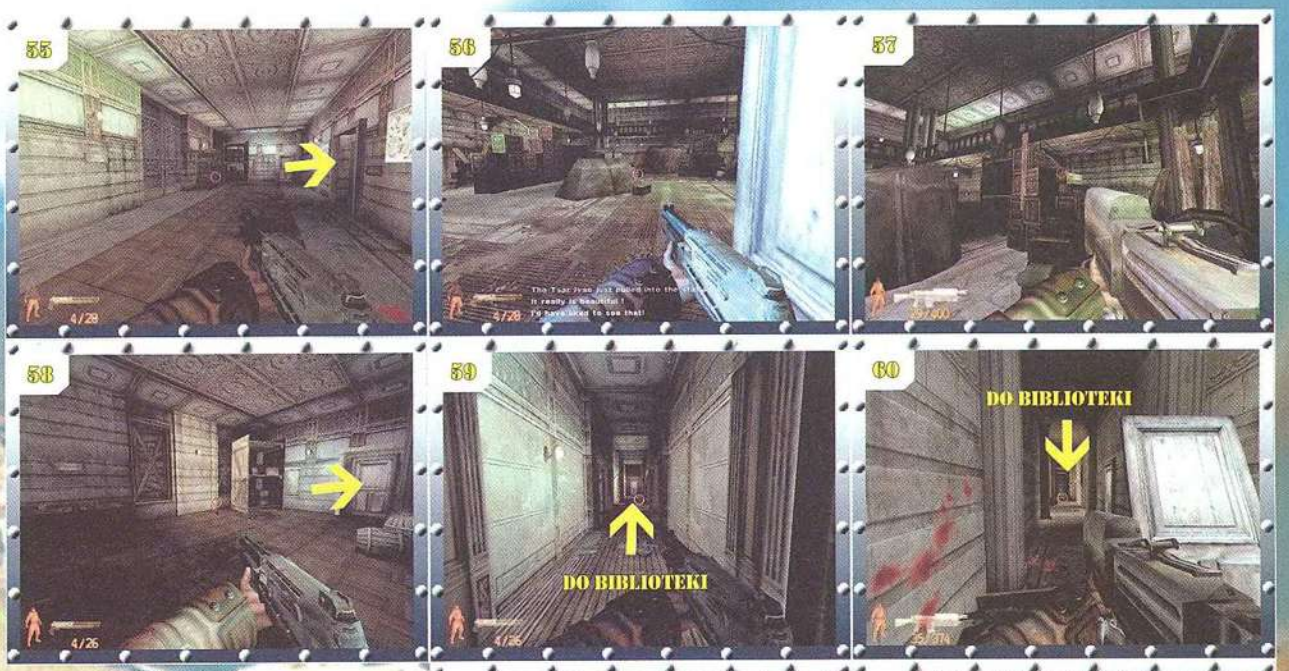
UWAGA! Jeszcze dwa zamocowano w lewym i prawym rogu **(obrazek nr 45)** - zniszcz je (najłatwiej kucnąć pod nimi, gdy te obrócone są w drugą stronę).

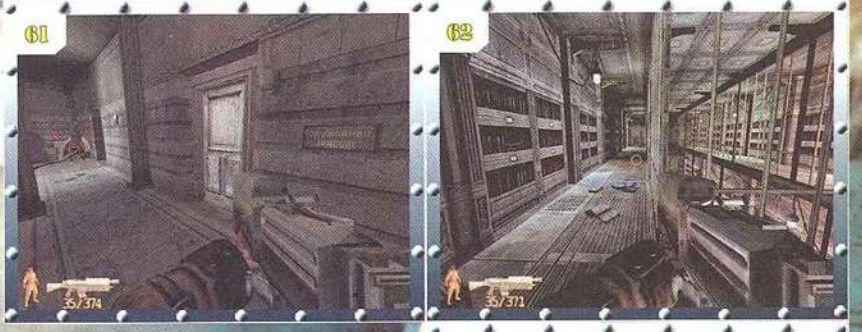
Myśl o przejęciu tajnych informacji oznacza rozbicie szklanych tub przewodzących parę (zerknij na **obrazki nr 45, 46**).

Ta blokująca drogę wyjścia nie stanowi żadnego problemu - zapewniam. Wystarczy przeczołgać się pod nią.

Z holu naprzeciw wybiegnie trzech żołnierzy, których unicestwisz za pomocą shotguna. Gdy podłoga nieco „zafarbuje" na czerwono, wejdź do owego holu i zamień parę słów z śmiertelnie przestraszonym Niemcem.







6. AUTOSTRADA DONIKĄD...

(THE REICHSTAG IN BERLIN)

Prawdopodobnie najgorszy fragment poziomu - wydostanie się ze stacji w jednym kawałku (!).

Zaraz po zejściu na stację skieruj kroki w stronę kontenerów stojących w pobliżu schodów (oczywiście nie będzie łatwo - ba, będzie piekielnie trudno, gdyż na twej drodze stanie 10-11 żołnierzy; więc nie bądź zaskoczony, jeśli polegniesz za pierwszym razem).

UWAGA! W pokoju kontrolnym, ukrytym za ww. kontenerami, znajdziesz troszkę amunicji oraz apteczkę **(obrazek nr 47)**.

UWAGA 2! Najłatwiej pozbędziesz się narwańców za pomocą CKM-u umieszczonego za ostatnim z wagonów **(obrazek nr 48)**.

Nie trać cennego czasu - biegnij do magazynów **(obrazki nr 49, 50)**. Po wejściu do pierwszego z nich usłyszysz rozmowę prowadzoną przez dwu Niemców.

Zlikwiduj ich, po czym „utoruj" sobie drogę (poprzez usuwanie poszczególnych ścian i każdej ze skrzyń) do szybu wentylacyjnego **(obrazek nr 51)**.

W pomieszczeniu obok (za skrzynią stojącą przy grodzi) dostrzeżesz beczki z łatwopalną substancją - wystrzel w nie (pierwej jednak odsuń się na bezpieczną odległość).

UWAGA! Nim zeskoczysz do kolejnego szybu, zbierz naboje oraz medykamenty.

Powstały otwór pozwoli ci na dotarcie do wcześniej niedostępnej części magazynów. Tam, również natrafisz na dwóch faszystów, którzy nie zrezygnują, póki nie ujrzą zalanej krwią twarzy pana Andersona (pamiętaj o apteczce).

Po przekroczeniu progu korytarza czym prędzej chwyć za CKM i powstrzymaj nadciągających strażników. Następnie ruszaj przez owy korytarz **(obrazek nr 52)** w kierunku przejścia do kanałów.

Schody zaprowadzą cię do bojlerów (Boiler Room). Nieopodal jednego z nich (z prawej od wejścia) dojrzysz kraty, a także dźwigienkę otwierające ją.

Teraz, zwracając szczególnie uwagę na „napięcie" w tej komnacie, ostrożnie przejdź po skrzyniach na drugi brzeg **(obrazek nr 53)** - do następnej z ww. wymienionych **(obrazek nr 54)**.

Po belkach (spójrz na **obrazek nr 54**) będziesz mógł przedostać się do korytarza dzielącego naszego wojaka od szatni (ZAPAMIĘTAJ to miejsce - jeszcze tu wrócisz).

Sporych rozmiarów schodami przejdź do sypialni (jeśli chcesz, możesz zajrzeć do skrytki obok - znajdziesz w niej amunicję, a także apteczkę), na zawsze „uśpij" tu dwóch Niemców leżących na pryczach, po czym (przez drzwi naprzeciw) udaj się w kierunku windy.

Wjedź na pierwsze piętro i skieruj kroki w lewo (uważaj na wartownika skrytego za skrzyniami).

Niemalże na końcu korytarza ujrzysz drzwi z prawej strony a także z lewej. Pierwsze z nich prowadzą do dalszej części budynku, natomiast drugie do niewielkiego pomieszczenia z grenadierem i apteczką.

Kiedy będziesz już w pokoju z pociskami **(obrazek nr 55)**, bez jakichkolwiek ogródek wkrocz do zaminowanej w każdym calu sali (strzałka na **obrazki nr 55, 56**).

Jak już zauważyłeś, to troszkę nietypowe miejsce na rozbicie obozu. :-)

Postaraj się - w miarę możliwości szybko - pozbyć wartowników (około 4) i gnaj do, ustawionych naprzeciw wejścia skrzyń **(obrazek nr 57)**.

Dzięki nim wejdziesz na wyższe piętro (co sił w nogach) - śmigaj do drzwi po drugiej stronie, gdyż lepiej, aby nie było cię tu w chwili wybuchu.

Gdy staniesz na twardym gruncie **(obrazek nr 58)** – pora, by zagościć w bibliotece **(obrazki nr 59, 60, 61)**.

UWAGA! Blisko wejścia do „krainy wiedzy" czeka na ciebie snajper - w celu zlikwidowania go skryj się za wyłamanymi drzwiami (po lewej) i skorzystaj z karabinu snajperskiego.

Hm, chyba przywiązują tu ogromną wagę do tego, aby żadna z książek nie zginęła. W każdym razie twym celem jest szyb wentylacyjny **(obrazek nr 62)** zmierzający ku pomieszczeniu z sześcioma generatorami.

Jeżeli chcesz bezstresowo (przynajmniej bez obawy porażenia prądem) kontynuować samotną walkę, wyłącz trzy generatory (-1, 2, 1), po czym wyjdź na znany ci już korytarz.

Stań odpowiednio daleko, by podczas oddawania serii w beczkę nie zaznać uszczerbku na zdrówku.

Powstała wyrwa pozwoli naszemu pułkownikowi na wdarcie się (w bardzo niekonwencjonalny sposób, należy dodać) do windy. Z kolei tą zjedzie on na poziom zero - ruszaj w stronę kanałów.

Teraz tylko i wyłącznie nimi pędź w kierunku schodów - do drugiego sektora **(obrazki nr 63, 64, 65)**, a dokładniej rzecz ujmując - do kuchni.

Cóż, wykończenie dwóch kucharzy to raczej żaden problem, prawda?

Tym samym zyskujesz możliwość wyboru drogi, którą będziesz podążał...

PIERWSZA MOŻLIWOŚĆ...
Skręcasz w prawo (do spiżarni) i przedzierasz się korytarzami aż do placu (krótsza droga, **obrazek nr 66**).

DRUGA MOŻLIWOŚĆ...
Przechodzisz przez jadalnię (drzwi naprzeciw) i również korytarzami - docierasz na plac (z tym, że wybierając tę drogę narazisz się większej liczbie strażników).

...kiedy staniesz już przed schodami, po krawędzi przejdź w lewo i zeskocz na ziemię (oczywiście wpierw zastrzel psa oraz jego pana), po czym po drabinie wespnij się na platformę **(obrazek nr 67)**.

Z niej przeskocz do budynku (przez okno) i gnaj do działka umieszczonego w ostatnim z pokoi **(obrazek nr 68)**. Z jego pomocą rozwal dwa czołgi widoczne w oddali.

Hm, gdzie by jeszcze zajrzeć – wiem, do biblioteki (spójrz na **obrazek nr 68**).

Na korytarzu, po skręceniu w lewo, wzbogacisz się o dodatkową amunicję oraz środki lecznicze. Natomiast jeśli pójdziesz w prawo, trafisz do ww. biblioteki.

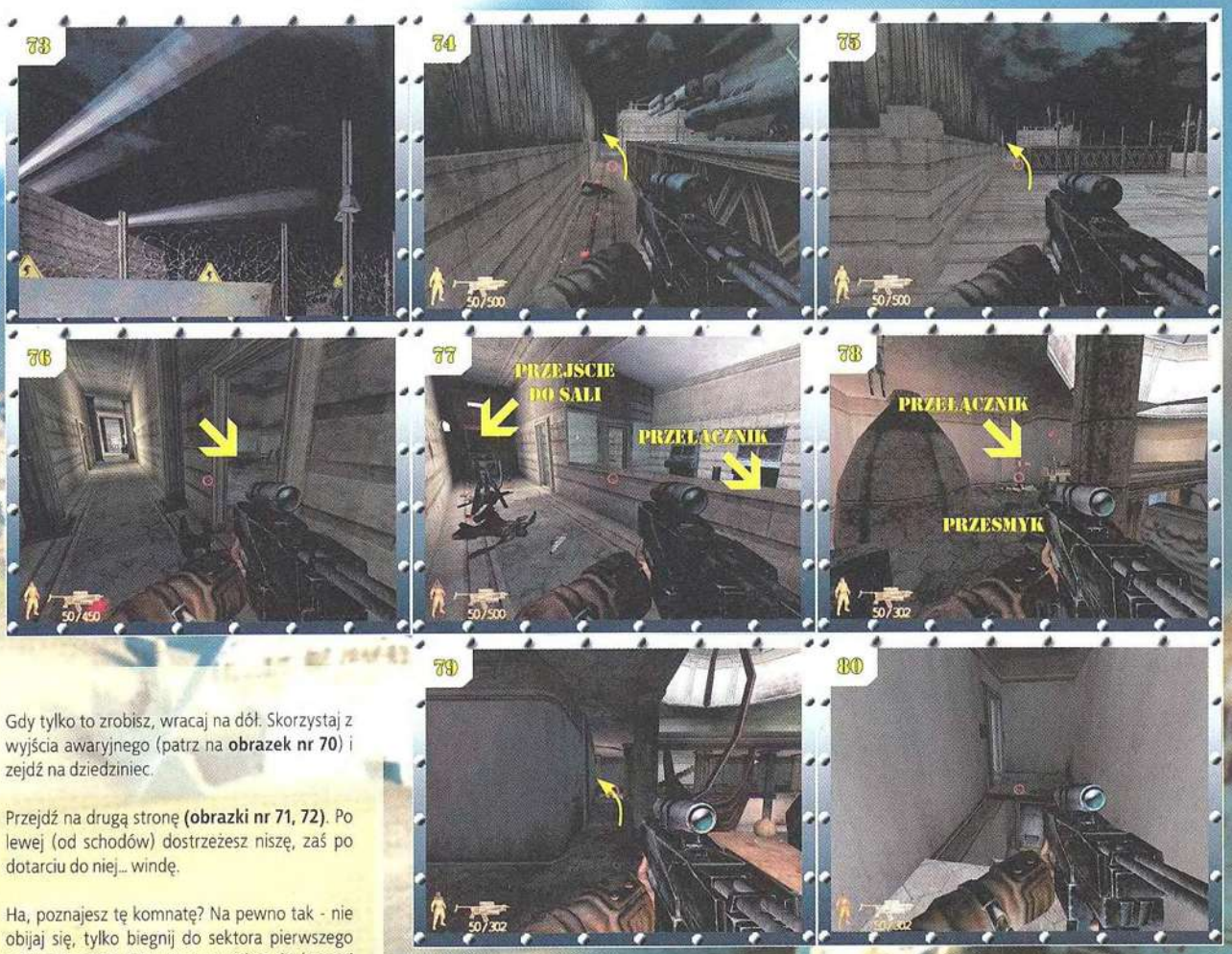
Tam zabij 3-4 żołnierzy, zabierz, co tylko się da (KONIECZNIE uwzględnij wyrzutnię rakiet) - i wracaj aż do... pierwszego sektora **(obrazki nr 63, 64, 65, 66)**. Ściślej mówiąc, do windy nieopodal sypialni, w której na zawsze „uśpiłeś" Niemców.

Wjedź na czwarte piętro (na dach), weź wyrzutnię i rozniesz w pył dwa helikoptery (jako schronienie możesz wykorzystać wszędobylskie zbiorniki).

UWAGA! Z pomocą przyjdzie ci twój pilot.

Ech, znów trzeba się wspinać po tych szczeblach **(obrazek nr 69)**, jednak w bardzo szlachetnym celu - zablokowania przepływu gazów oczywiście. :-)

A tak na poważnie to mowa tu o zakręceniu zaworu **(obrazek nr 70)**.



Gdy tylko to zrobisz, wracaj na dół. Skorzystaj z wyjścia awaryjnego (patrz na **obrazek nr 70**) i zejdź na dziedziniec.

Przejdź na drugą stronę **(obrazki nr 71, 72)**. Po lewej (od schodów) dostrzeżesz niszę, zaś po dotarciu do niej... windę.

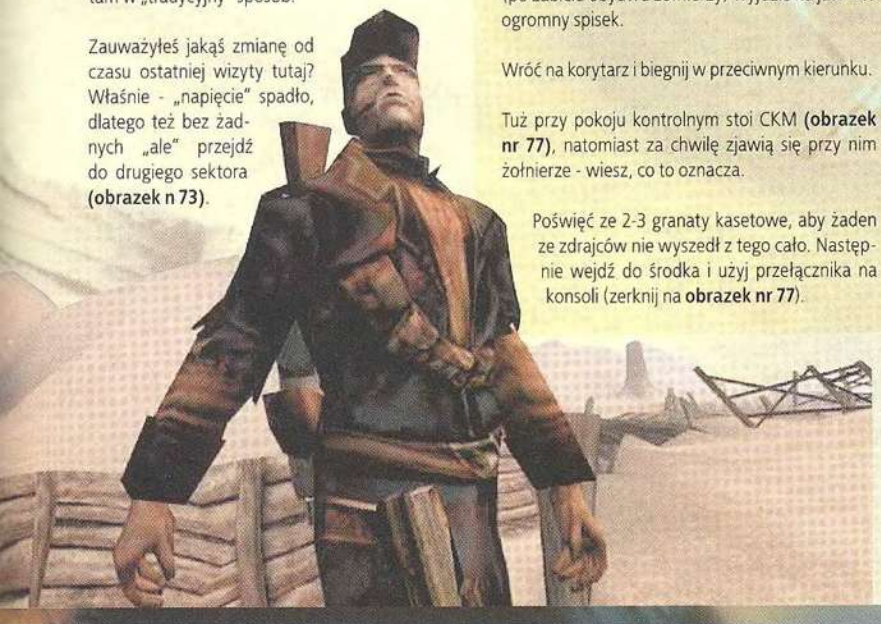
Ha, poznajesz tę komnatę? Na pewno tak - nie obijaj się, tylko biegnij do sektora pierwszego **(obrazki nr 63, 64)**, przez sypialnię do (znanej nam dobrze) windy.

Wjedź na drugie piętro i skieruj kroki do pokoju z generatorami (po prawej). Kiedy będziesz już w nim, wyłącz ten oznakowany liczbą 4.

No tak, po raz kolejny czeka cię „wielki powrót", lecz tym razem na lądowisko, na którym (nie tak dawno) rozniosłeś dwa śmigłowce.

UWAGA! Zaznaczam, że nie ma możliwości dostania się na dach za pomocą windy. Musisz wrócić tam w „tradycyjny" sposób.

Zauważyłeś jakąś zmianę od czasu ostatniej wizyty tutaj? Właśnie - „napięcie" spadło, dlatego też bez żadnych „ale" przejdź do drugiego sektora **(obrazek n 73)**.



Jeśli zamierzasz wtargnąć do środka budynku, trzeba będzie wykonać karkołomny skok po przeciwnej stronie lądowiska **(obrazki nr 74, 75)**.

Wejdź na skrzynię i zeskocz na balkon poniżej (wpierw wysadź beczkę). Przez otwór w ścianie przejdź na korytarz.

Odbijaj w lewo, a niebawem dotrzesz do pomieszczenia **(obrazek nr 76)**, w którym cała prawda (po zabiciu obydwu żołnierzy) wyjdzie na jaw – to ogromny spisek.

Wróć na korytarz i biegnij w przeciwnym kierunku.

Tuż przy pokoju kontrolnym stoi CKM **(obrazek nr 77)**, natomiast za chwilę zjawią się przy nim żołnierze - wiesz, co to oznacza.

Poświęć ze 2-3 granaty kasetowe, aby żaden ze zdrajców nie wyszedł z tego cało. Następnie wejdź do środka i użyj przełącznika na konsoli (zerknij na **obrazek nr 77**).

W korytarzu po prawej stronie ujrzysz metalową gródź - natomiast za nią następne trzy (ta po lewej prowadzi do sypialni Ugenberga, zaś ta naprzeciw - do jego biura).

Po przekroczeniu progu środkowej grodzi staniesz do walki z... pułkownikiem Mitchellem (!).

Myślę, że najlepszym i najbezpieczniejszym sposobem (na wysłanie go prosto do diabła) jest tu wczołganie się pod pomnik i wyczekanie odpowiedniej chwili do ataku (istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że twe zdrówko zostanie poważnie nadwerężone - poza tym masz apteczki).

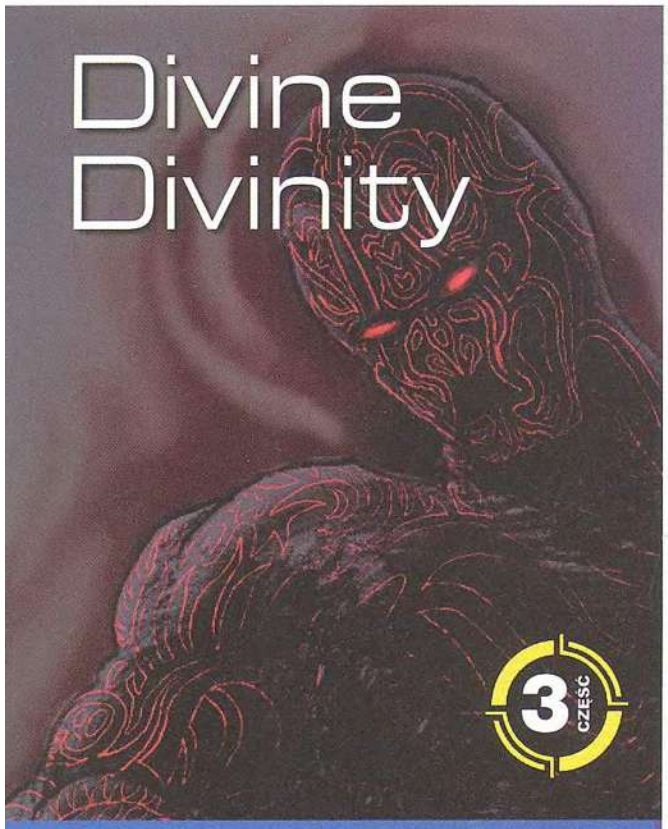
UWAGA! Jednak jest jeden haczyk - chodzi o grenadiera, który pojawi się zaraz po tym, gdy Mitchell zostanie choćby odrobinę zraniony.

Po rozwaleniu zdrajcy wbiegnij do pokoju naprzeciwko pomnika - i wyłącz kamery. Teraz wejdź na najwyższą kondygnację i użyj przełącznika nieopodal CKM-u **(obrazek nr 78)**.

Poprzez niewielki przesmyk (patrz na **obrazek nr 78**) - z uwagi na wznowienie pracy kamer - przedostań się na poniższe piętro i pędź do wyjścia **(obrazki nr 79, 80)**.

KONIEC!?!

Divine Divinity



Weź udział w największej przygodzie w historii gier RPG.

Producent: **Larian Studios**
Dystrybutor: **Cenega Poland**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **P 450 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **8 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

RZUT OKIEM

Witam wszystkich bohaterów spragnionych przygód, złota i krwi! W wasze ręce oddaję ostatnią już część mega-solucji do jednej z najdłuższych i moim zdaniem - najciekawszych gier RPG w historii gatunku! Zgodnie z obietnicą dziś ukończymy wszystkie zadania poboczne, jakie oferuje Divine Divinity - odnajdziemy tajną jaskinię, hołd dla ofiar zamachu terrorystycznego w USA, skompletujemy legendarną smoczą zbroję, spędzimy noc z „profesjonalistkami", zabijemy wielu niedobrych i paskudnych przeciwników, zakochamy się w elfce, pokonamy władcę chaosu, a po odkryciu ukrytego poziomu porozmawiamy z twórcami gry (!) i nawet przywłaszczymy sobie ich elektroniczne pianino! ;-) Nasz bohater zdobędzie ponad 25 milionów punktów doświadczenia i wykona blisko 150 zadań, zaś na końcu gry nasz ekwipunek będzie wart ponad 1 000 000 sztuk złota! Czy potrzeba lepszej zachęty do grania? Świat Divine Divinity odkryje przed wami wszystkie tajemnice! W razie jakichkolwiek problemów i pytań czekam na listy, e-maile i jak zwykle służę indywidualną pomocą.

Artur Okoń (mao@hot.pl)

1 Verdistis

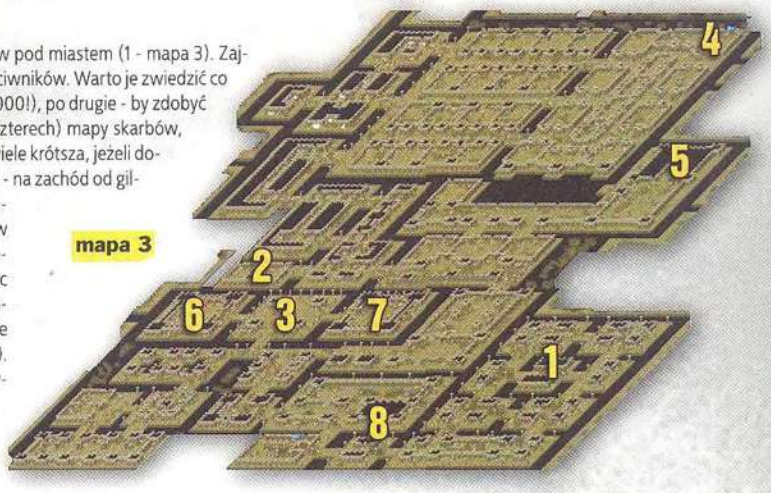
Siedziba gildii złodziei

Witajcie w Verdistis (1 - mapa 1)! Jeśli podążamy na północ, już za chwilę spotkamy Marka (2 - mapa 1) pełniącego rolę „ruchomej informacji turystycznej". ;-) Nasze pierwsze kroki proponuję skierować do pobliskiej tawerny (3 - mapa 1). Czas na wykonanie zaległego zadania - karczmarzowi Afrasamowi wręczamy list od jego siostrzenicy Harriet, którą spotkaliśmy w Rivertown, w gospodzie „Pod niebieskim dzikiem". Za barem przebywa również Rob - przywódca gildii złodziei. Pozwoli nam wstąpić w szeregi organizacji, pod warunkiem że podołamy testom kwalifikacyjnym złodziei. Pierwsze zadanie to okradzenie pijaka Sweeneya. Stoi on w kącie tawerny; aby zabrać mu naszyjnik, wystarczy opanować zdolność opróżniania kieszeni pierwszego poziomu. Po dostarczeniu naszyjnika Robowi otrzymamy drugie zadanie - z zamkniętej piwnicy przynieść butelkę piwa. Zejście do niej znajduje się za barem. Po znalezieniu się w niej (1 - mapa 2) odbijamy w prawo. W opuszczonej sali (2 - mapa 2) napotkamy złodzieja Finnigana. Poprosi nas on o przyniesienie magicznych wytrychów, które zabrał mu komendant straży Kratus. Obiecujemy mu naszą pomoc. Na północy (3 - mapa 2) znajduje się sala z winami, do której musimy się dostać. Drzwi są niestety zamknięte - by je sforsować, nasz bohater musi mieć umiejętność otwierania zamków przynajmniej 2 poziomu. Teraz wystarczy zabrać znajdującą się tam butelkę piwa i zanieść ją Robowi (tylko jej po drodze, pijaki, nie wyżłopcie)! ;-) Gratuluję, zostaliśmy przyjęci do gildii złodziei. W nagrodę Rob nauczy nas przydatnych złodziejom umiejętności: unikania pułapek, opróżniania kieszeni lub otwierania zamków. Proponuję wybrać tę ostatnią, albowiem w okolicy znajdziemy wiele skrzyń z cennymi przedmiotami, do których nie będziemy mieli klucza. Możemy ponownie zejść do piwnicy i przejść do części dostępnej jedynie członkom gildii złodziei (4 - mapa 2). W głównej sali trafimy na Rodgara (5 - mapa 2). Zechce się on założyć o 5000 sztuk złota, że nie uda się wam otworzyć pięciu zabezpieczonych przed otwarciem drzwi (6 - mapa 2). Zakład z włamywaczem można wygrać jedynie pod warunkiem, że posiadacie umiejętność otwierania zamków 5 poziomu. Mimo wszystko warto się założyć, bowiem w przypadku przegranej Rodgar zwiększy wasze umiejętności włamywacza o jeden poziom. Czas rozejrzeć się po piwnicach. Ostatnie drzwi podlegające zakładowi z Rodgarem (7 - mapa 2) prowadzą do skarbca, w którym znajduje się bardzo dużo złota oraz cennych przedmiotów (rys. 1). W północnej części piwnic, w jednej z ksiąg, od-

najdziemy magiczny sztylet (8 - mapa 2), będący pierwszą (z trzech) częścią świętej broni. Wracamy do głównego korytarza i tym razem podążamy na wschód - do sali ze strażnikiem. Nie ma sensu z nim dyskutować ani go oszukiwać - po prostu zakończcie rozmowę i grzecznie wyjdźcie z sali. Strażnik wykorzysta okazję i uda się do łazienki, dając tym samym szansę na zobaczenie tego, czego tak uparcie pilnował. Klucz do celi znajduje się na stole z lewej strony, a w środku napotkamy piękną zabójczynię (9 - mapa 2). W nagrodę za uwolnienie Penumbry dostaniemy buzi. Jak się niedługo okaże, nasze losy jeszcze się skrzyżują.

Podmiejskie kanały

Dalej na wschodzie znajduje się wyjście z piwnicy (10 - mapa 2), które prowadzi do kanałów pod miastem (1 - mapa 3). Zajmują one imponującą powierzchnię i są zamieszkane przez olbrzymią ilość dość silnych przeciwników. Warto je zwiedzić co najmniej z trzech powodów - po pierwsze, by zarobić punkty doświadczenia (ponad 2 000 000!), po drugie - by zdobyć cenne przedmioty (warte ponad 150 000!), i po trzecie - aby odnaleźć drugi fragment (z czterech) mapy skarbów, znajdujący się w północno-wschodnim narożniku lokacji (4 - mapa 3). Droga doń będzie o wiele krótsza, jeżeli dostaniecie się do kanałów innym wejściem - na zachód od gildii kupców (16 - mapa 1). Dzięki temu będziemy już w zachodniej części kanałów (2 – mapa 3), skąd łatwo można się przedostać na północ. Do ciekawszych miejsc należy jeszcze studnia z 10 000 sztuk złota (7 - mapa 3) i zamaskowane przejście do kanałów w Rivertown (8 - mapa 3). W zachodniej części odnajdziemy również jeden z wielu teleportów (6 - mapa 3) ułatwiających podróżowanie po świecie gry (rys. 2).



Karczma i jej goście

Wracamy do karczmy. W pobliżu baru powinniście napotkać Grahama. Opowie wam o tym, że stracił oko w walce z bezlitosnym Cirgonem. W ten sposób otrzymamy nowe zadanie - pomszczenie Grahama. Dom Cirgona znajduje się w zachodniej części miasta (12 - mapa 1). Wyjaśni nam on, że pobił Grahama dlatego, iż ten sypiał z jego żoną! Cóż, czas na rozwiązanie dylematu moralnego. Możecie wypełnić zadanie - i zabić Cirgona, zdobywając w ten sposób (w nagrodę) magiczne rękawice, lub wrócić do Grahama i powiedzieć mu, że sam sobie winny straty oka (uzyskamy sporo punktów doświadczenia). We wschodniej części tawerny - u żony karczmarza, możemy wynająć pokój na noc. W sali znajdującej się na północ od kwatery napotkamy Cordana i jego brata, którzy do Verdistis przybyli się zabawić. W zachodniej części karczmy pokój wynajmuje Anthrabert (4 - mapa 1). Zleci nam on zadanie i obieca za to sowitą zapłatę - naszym celem będzie spalenie wozów obwoźnego sprzedawcy, Mpenzaka. Sposób na fajerwerki jest bardzo prosty - wystarczy udać się do północnej części miasta (7 - mapa 1) i przewrócić wiszącą na wozie latarnię. Wracamy do Anthraberta i inkasujemy złoto. W najbliższym czasie warto jeszcze raz udać się do Mpenzaka (rys. 3) i odkupić od niego trzeci fragment mapy skarbów (targujcie się - do 200 sztuk złota). W karczmie przy barze ponownie spotkamy Cordana i jego głupawego brata. Panowie mają problem - nie mogą się zabawić, bowiem nikt nie chce im zdradzić, gdzie znajduje się „dom uciech" i panie „profesjonalistki". ;-)

Poszukiwania pań lekkich obyczajów

Nasze zadanie zatem to uzyskanie dostępu do „ciasteczek". ;-) Może nie jest to misja godna bohatera, ale co tam. ;-) Porozmawiajcie z karczmarzem Afrasamem - niestety ten zaprzeczy, że w Verdistis można spotkać taki rodzaj kobiet. Musimy samodzielnie rozejrzeć się po mieście. Zapytywanie każdego przechodnia „hej, gdzie znajdę przedstawicielkę najstarszego zawodu świata" nie jest raczej dobrym pomysłem; zamiast tego proponuję uważnie się rozglądać. Na południe od placu - w centrum miasta (14 - mapa 1), będziemy świadkami rozmowy kilku spełniających nasze wymagania kobiet. Niestety uciekną, nim zdążymy z nimi porozmawiać, ale przynajmniej poznamy kilka imion. Wracamy ponownie do karczmarza i pytamy o Magdalenę. Afrasam trochę się zdziwi, jednak poleci udać się do pobliskiego sklepu (5 - mapa 1). Sprzedawca Liptine też ma kłopot - poprosi, byśmy zanieśli zamówienie na zborze farmerowi Hughowi mieszkającemu w Rivertown (1 - mapa 5). Hugh odmówi wysłania dostawy, albowiem ten zalega z zapłatą jeszcze za ostatnie transporty. Suma jest niebanalna - 2750 sztuk złota! Jeśli macie odpowiednią ilość gotówki, zdecydujcie się - i zapłaćcie za Liptine'a dług. W ten sposób zyskamy olbrzymią wdzięczność sklepikarza. Spytajcie go o Magdalenę, dodając, iż przysyła was Afrasam. Ten zaprowadzi was na zaplecze i poinstruuje, że wejście do domu uciech znajduje się pod paczkami (rys. 4). Odrzucamy je szybko na bok i wchodzimy... wprost do raju! Skorzystajcie z okazji i wypróbujcie umiejętności jednej z „profesjonalistek", tym samym zdobędziecie 45 000 punktów doświadczenia! Jeden z gości poinstruuje nas, że warto poprosić o „specjalne traktowanie". Zapytujemy o to zarządcę domu, który z kolei skieruje nas do sali na południowym zachodzie. Tu czeka na nas znajoma – Penumbra; dzięki zabójczej nocy w jej towarzystwie zdobędziemy kolejne punkty! Koniec przyjemności - wracamy do tawerny i informujemy Codrana o lokalizacji oraz sposobie dostania się do jaskini rozkoszy! Podsumowując, dzięki rozwiązaniu zadania z „paniami lekkich obyczajów" (rys. 5) zdobyliśmy blisko 200 000 punktów doświadczenia, czyli więcej niż za wypełnienie misji dla wojska i odkrycie przyczyny zarazy w Rivertown. (Heh, doskonale teraz widać, co tak naprawdę liczy się dla autorów gry!) ;-) Opuszczamy karczmę i podążamy na północ - do budynku straży (8 - mapa 1). Po drodze możecie spotkać Verlata, który w dowód wdzięczności za uratowanie mu życia w Aleroth podaruje wam magiczny pierścień.

Tropienie mordercy

6

W budynku straży miejskiej spotkamy komendanta Kratusa. Ten poinformuje nas, że w Verdistis grasuje zabójca. Głównym podejrzanym jest sprzedawca wina Pierce, bowiem jeden ze świadków widział, jak w nocy ktoś ukradkiem wchodzi do jego domu. Obiecujemy, że przyjrzymy się sprawie dokładnie i przeprowadzimy własne śledztwo. Skorzystajcie z wizyty w kwaterze Kratusa i ze stołu zabierzcie magiczne wytrychy Finnigana. Gdy odniesiemy je złodziejowi w nagrodę otrzymamy zestaw wytrychów i eliksir przywracający wytrzymałość. Podczas przeszukiwania domu Kratusa znajdziecie 3 klucze, które pozwolą się wam przedostać do jego zachodniej części. Oprócz niezłego wyposażenia, w jednej ze skrzyń odnajdziemy sztylet Penumbry (9 - mapa 1) - na pewno stosownie nam podziękuje za odzyskanie go! Czas zająć się tropieniem mordercy - podążamy na wschód przesłuchać podejrzanego sprzedawcę wina (6 - mapa 1). Pierce (rys. 7) jednak utrzymuje, że jest niewinny i aby tego dowieść, pozwoli nam przeszukać własny dom - w zachodniej części znajdziemy zejście do piwnicy. Przesuwamy paczki oraz beczki blokujące przejście do jednej z sal, by w środku odnaleźć trumnę! Po jej otwarciu wyskoczy z niej oczywiście wampir, odpowiedzialny za zabójstwa w mieście. Co więcej, Tutamun jest również mordercą sklepikarza George'a, którego polecił nam wytropić Mardaneus (2 - mapa 5)! Potyczka z wampirem będzie niezwykle trudna - bydlak ma 2500 punktów życia i jest niezwykle szybki. Po jego zabiciu poinformujcie o wszystkim Pierce'a oraz komendanta Krakusa, a po powrocie do Rivertown - uzdrowiciela Mardaneusa (umiejętność odnowienia +1).

Gildia kupców

W centralnej części miasta spotkamy zrozpaczoną dziewczynkę - Darię (17 - mapa 1). Jej kotek Cosmo wszedł do pobliskiej gildii kupców (18 - mapa 1) i został zamknięty w tamtejszej piwnicy. Obiecujemy uwolnić czworonożnego przyjaciela. W południowo-wschodniej części siedziby gildii natrafimy na Malcoma. Poinformuje nas on, że aby zostać członkiem stowarzyszenia kupców - należy wpłacić do kasy 10 000 sztuk złota! Jest jednak inny sposób - można wykonać zadanie polegające na zabiciu Marii (3 - mapa 5). Jeśli dobrze pamiętacie, Maria opowiedziała nam o tym, w jaki sposób Malcom doprowadził do ubóstwa jej rodzinę - wygnał ją z Verdistis, i poprosiła, byśmy przywrócili jej dawną reputację. Przed nami wybór - możemy zabić Marię i stanąć po stronie Malcoma bądź też spróbować zdobyć dowód na to, że łobuz okrada gildię kupców. Z oczywistych względów wybieramy to drugie rozwiązanie. Dom Malcoma znajduje się w zachodniej części miasta (22 - mapa 1). Na szafie (rys. 7) znajdziemy księgę - niezbity dowód machlojek finansowych Malcoma. Zabieramy ją do plecaka i wracamy do gildii pokazać Treworowi (ten znajduje się w północno-zachodniej części budynku). Maclom zostanie natychmiast aresztowany, a Maria sprowadzona do Verdistis, my zaś zostaniemy mianowani dożywotnim członkiem gildii. Trewor poprosi nas również o przyjrzenie się jednemu ze sprzedawców w Rivertown – Tingalfowi, który prowadzi interesy bez zezwolenia gildii. Ponieważ dzięki nam Tingalfa już aresztowano przy okazji zadania związanego z kupcem Marcusem, natychmiast zyskujemy 1000 sztuk złota za fatygę. Jako członek gildii możemy wejść do biblioteki we wschodniej części budynku. Zabieramy klucze leżące na biurku i schodzimy do podziemi. Po otwarciu pierwszych drzwi po lewej z piwniczki (rys. 8) wydostanie się kotek Cosmo, który natychmiast pobiegnie do właścicielki. Dokończcie przeszukiwanie pomieszczeń, zabierzcie przydane przedmioty i wyjdźcie na zewnątrz. Daria ślicznie podziękuje za uratowanie kotka i zdradzi tajemnicę, że w kurniku znajduje się skarb strzeżony przez węża! Pewnie jest to wymysł małej dziewczynki, ale na wszelki wypadek decydujemy się tę informację sprawdzić. Podążamy na zachód - do kurnika (23 - mapa 1), zabijamy węża i wyciągamy z jego trzewi 500 sztuk złota! Całkiem nieźle. ;-)

7

8

9

Smoczy pas i demon

Przed zagrodą prawdopodobnie napotkacie Rapheivelle (20 - mapa 1). Poprosi nas ona o pomoc w rozstrzygnięciu sporu między nią a jej siostrą Zedzarire, która w spadku po ojcu dostała dom. Z rozmowy z Zedzarire jednoznacznie wynika, iż dom dostał się jej sprawiedliwie, albowiem zajmowała się chorym ojcem. W takim razie nie pomagamy Rapheivelle. Istotna jednak okaże się wzmianka, jaka padła w czasie rozmowy, o magicznym pasie. Dom sióstr znajduje się nieopodal z prawej strony (21 - mapa 1). Drzwi zastawione są deskami i jedynym sposobem na dostanie się do środka jest włamanie się zachodnimi drzwiami. W piwnicy odnajdziemy zamkniętą skrzynię (by ją odemknąć, konieczna jest zdolność otwierania zamków 5 poziomu), a w niej cudowny pas smoka - część legendarnej smoczej zbroi (rys. 9)! W centrum miasta, w małym domku mieszka Corrina (13 - mapa 1). Zawodowo zajmuje się przyzywaniem demonów, choć nie do końca jej się to udaje. ;-) Po zabiciu jednego z jej nieudanych eksperymentów zaoferuje nam współpracę. Jeśli chcemy przywołać demona, będziemy musieli dostarczyć jej kilka niezbędnych składników potrzebnych do rytuału: księgę od Penumbry, butlę wina od Pierce'a i gałąź z mówiącego drzewa, które rośnie w Ciemnym Lesie. Pierwszy przedmiot zdobędziemy bez trudu - Penumbra czeka na nas w sali obok i zgodzi się oddać księgę, jeśli dostarczymy jej sztylet (9 - mapa 1), który skonfiskował komandor Kratus. Ponieważ zdobyliśmy go wcześniej, możemy natychmiast dokonać wymiany. Księgę zatem mamy, czas udać się po wino. Pierce (6 - mapa 1) nie będzie miał dla nas dobrej wiadomości - ostatnią butelkę sprzedał Anthrabertowi (5 - mapa 1). Na szczęście tamten zgodzi się ją oddać w zamian za to, ze wcześniej wykonaliśmy jego zadanie - i spaliliśmy wóz Mpenzaka. Drugi przedmiot odnaleziony. Niestety ze zdobyciem gałęzi mówiącego drzewa nie pójdzie już tak łatwo. Konieczna okaże się wyprawa do Ciemnego Lasu, a tę odbędziemy dużo później. Przestrzegam przed kupnem gałęzi od Mpenzaka - okaże się ona fałszywa, w wyniku czego rytuał się nie powiedzie, a Corrina zginie!

Poszukiwania mordercy księcia

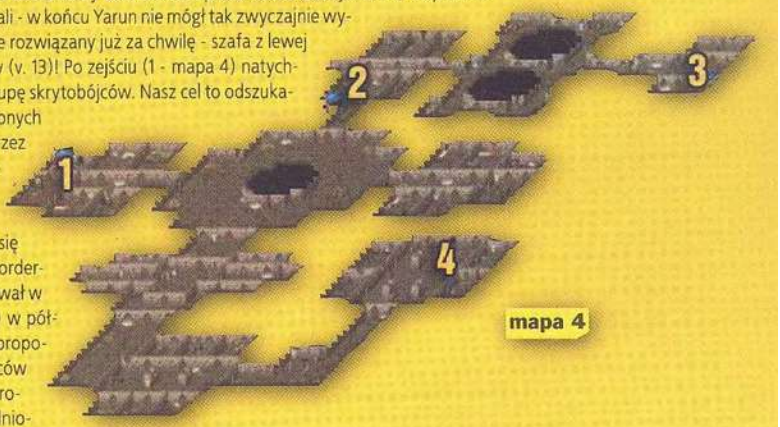
10

11

Najwyższa pora wykonać ostatnie zadanie w Verdistis. Dowódca Ralph z Rivertown (4 - mapa 5) prosił nas o zbadanie szczegółów śmierci księcia - podejrzewając, że zrobiła to gildia zabójców. Skontaktować nas z nimi prawdopodobnie może najbogatszy mieszkaniec Verdistis - Sir Dante, którego posesja znajduje się w północno-zachodniej części miasta (24 - mapa 1). Sir Dante zgodzi się nam pomóc, pod warunkiem że wcześniej wykonamy dla niego zadanie - ukradniemy dokument potwierdzający nadanie tytułu Sir Patrickowi. Jest on bogatym bankierem, którego posiadłość znajduje się w południowej części miasta (10 - mapa 1). Dokument przechowywany jest w skarbcu w zachodniej części domu. Dostaniemy się tam przez zamaskowany teleport (rys. 10), umieszczony w krzakach po zachodniej stronie posiadłości (11 - mapa 1). Pojawimy się w głównej sali. Skarbiec widać z lewej strony, jednak drzwi doń są zamknięte dość skomplikowanym mechanizmem. Dokoła nas znajdują się jeszcze cztery pomieszczenia, a w każdym z nich odnajdziemy dźwignię. Drzwi do skarbca otworzą się, gdy ustawimy wszystkie pięć w odpowiedniej pozycji. Ta w głównej sali powinna być skierowana do dołu, w sali na północnym zachodzie - również do dołu, w pokoju na północnym wschodzie - do góry, a w komnacie na południowym zachodzie - do góry, wreszcie w pokoju na południowym wschodzie - do dołu. Drzwi do skarbca odbezpieczone - na stole znajdziemy poszukiwany dokument, przy okazji możemy zabrać złoto znajdujące się w skrzyniach (potrzebny 5 poziom umiejętności otwierania zamków). Przy okazji jedna rada - jeśli nie jesteście w stanie otworzyć danej skrzyni, możecie zabrać ją całą (!), zostawić w jakimś bezpiecznym miejscu i wrócić do niej, gdy wasze umiejętności pozwolą dobrać się do jej zawartości. Wracamy do Sir Dantego i meldujemy o wykonaniu zadania. On również wywiąże się z umowy - i pośle nas do archiwisty gildii kupieckiej - Yaruna (18 - mapa 1). Przed wyjściem warto porozmawiać ze służącym Sir Dantego - Randallem (rys. 11). Poprosi nas on o odebranie od jubilera (Elmera) broszki dla żony Sir Dantego. Niestety to zadanie będzie musiało poczekać, bowiem jubiler mieszka w krainie krasnoludów w Ciemnym Lesie, a na razie się tam nie wybieramy. Na koniec proponuję okraść skarbiec w południowo-zachodniej części domu.

Gildia zabójców

Podążamy do gildii kupców porozmawiać z Yarunem (znajdziecie go w sali z lewej strony). Wścieknie się, gdy usłyszy, że szukamy mordercy księcia - natychmiast zostaniemy zaatakowani przez trzech zabójców! Po rozprawieniu się z nimi przyjrzycie się dokładniej Sali - w końcu Yarun nie mógł tak zwyczajnie wyparować. Sekret jego zniknięcia zostanie rozwiązany już za chwilę - szafa z lewej strony skrywa zejście do gildii zabójców (v. 13)! Po zejściu (1 - mapa 4) natychmiast zostaniemy zaatakowani przez grupę skrytobójców. Nasz cel to odszukanie Yaruna i uzyskanie od niego potrzebnych informacji. Podczas przedzierania się przez korytarze na wschód w głównej sali odbijamy na północ i w jednej z cel odnajdujemy wystraszonego archiwistę (2 - mapa 4). Przyparty do muru zgodzi się nam pomóc i zaangażuje spotkanie z mordercą księcia - Cybu. Ten będzie nas oczekiwał w ruinach spalonego domu (25 - mapa 1) w północnej części miasta. Przed wyjściem proponuję dokończyć zwiedzanie gildii zabójców - w wschodniej części znajduje się zbrojownia (3 - mapa 4), natomiast w południowo-wschodniej (4 - mapa 1) wejście do kanałów wijących się pod miastem (5 - mapa 3). Najwyższa pora powrócić na chwilę do Rivertown - najwygodniej jest skorzystać z teleportu w centrum miasta (15 - mapa 1).



2 Rivertown

12

Krótka wizyta w Rivertown

Zaczynamy od małych zakupów w dzielnicy targowej, następnie podążamy do strażnicy porozmawiać z dowódcą Ralphem (4 - mapa 5). Informujemy go o umówionym spotkaniu z Cybu. Komandor zbierze najlepszych ludzi i wyruszy do Verdistis, w którym mamy się z nim spotkać. Przedtem proponuję jeszcze odwiedzić dom Marii w dzielnicy biedaków (4 - mapa 5) i poinformować ją, że Malcom został aresztowany i może już bezpiecznie wrócić do rodzinnego miasta. My również się tam udamy, podążając wprost do ruin spalonego domu (rys. 12).

3 Verdistis

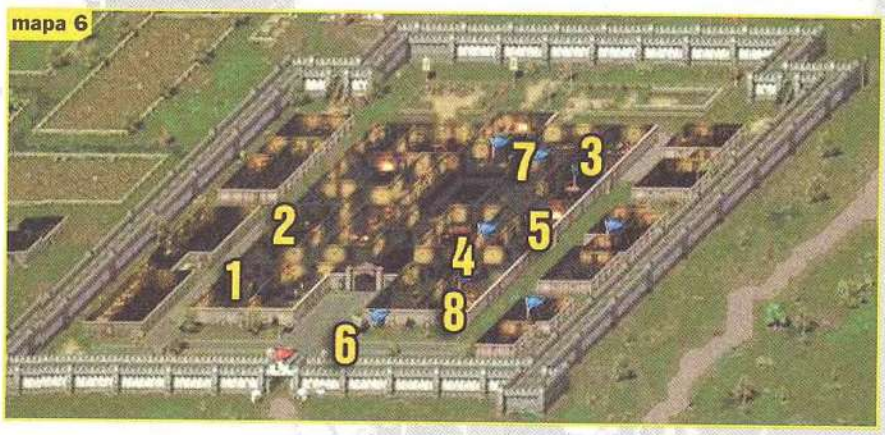
Spotkanie z zabójcą

Komandor Ralph już tu na nas czeka (25 - mapa 1). Wraz ze swoimi ludźmi będzie przebywał w ukryciu i czekał na odpowiedni moment, by zaatakować Cybu. Naszym ludziom powierzono rolę przynęty - musimy porozmawiać z zabójcą. Znajdziecie go w zachodniej części spalonego domu. Po krótkiej rozmowie przyzna się do zamordowania księcia, co jednocześnie będzie sygnałem dla Ralpha i jego ludzi do ataku. Walka będzie zacięta, jednak w końcu zabójca padnie martwy, zaś my za pomoc w jego ubiciu uzyskamy olbrzymią wdzięczność komandora. Przed opuszczeniem Verdistis proponuję udać się ponownie do gildii kupców i porozmawiać z Marią. Wstawi się ona za nas u Trewora, dzięki czemu będziemy mogli kupić, lub wynająć, w mieście dom. Ceny są tu złodziejskie, jednak jeśli się zdecydujecie - zarobicie 31 000 punktów doświadczenia (wystarczy wynająć). Koniec z wykonywaniem zadań dodatkowych, najwyższa pora zająć się wątkiem głównym. Wracamy do Rivertown i podążamy do zamku Stormfist na rozmowę z władcą.

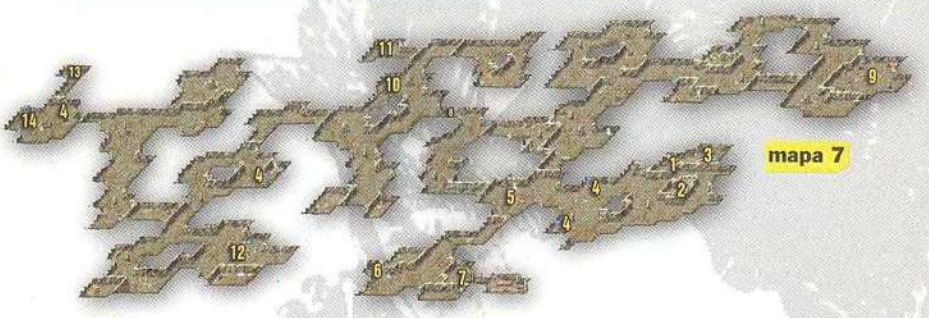
Złośliwy bachor, czyli praca dla księcia!

Strażnikowi wręczamy zaproszenie (rys. 13), uzyskane wcześniej od generał Alix za wykonanie misji dla wojska (lub Komandora Ralpha za rozwiązanie problemu zarazy w Rivertown) - i wchodzimy do środka. Wizyta w zamku nie zacznie się dla nas pomyślnie, bowiem Imp ukradnie nam kamienne piramidy! Podróżowanie bez nich jest niezwykle niewygodne. Odzyskanie kamieni teleportacyjnych stanie się naszym nowym zadaniem. Służący Thens zaprowadzi nas do sali tronowej, w której „wspaniałomyślny" władca Janus zaproponuje nam rolę ochroniarzy. A raczej powierzy ją nam, bowiem przez najbliższe 40 lat mamy zakaz opuszczania warowni! Niestety ucieczka z zamku Stormfist nie będzie na razie możliwa. ;-(Janus poinformuje nas, że ma dla nas pierwsze zadanie - i powinniśmy się z nim spotkać w jego komnacie. Niech sobie władca troszkę poczeka, proponuję tym czasem zacząć zwiedzanie zamku. W południowo-zachodniej części znajduje się zbrojownia (1 - mapa 6), zaś klucz do niej w sąsiedniej sali - na stole (2 - mapa 6). W środku - oprócz znacznej ilości broni - odnajdziemy doskonałą tarczę - kolejna część legendarnego smoczego rynsztunku! Koniec wycieczki, podążamy do północno-wschodniej części warowni, do komnaty Janusa (3 - mapa 6). Zleci nam on (rys. 14) niezwykle trudną i niebezpieczną misję – odnalezienie białego kota! Bestia jest straszna i jeśli zamierzamy sobie z tą misją poradzić, nasz bohater powinien być co najmniej na 70 poziomie rozwoju! Oczywiście żartuję, kotka odnajdziecie w korytarzu na południu (4 - mapa 6). Arhu jednak nie jest zwyczajnym kotem - nie dość, że ma poczucie humoru, to jeszcze potrafi mówić! Dowiemy się od niego, że mag Zandalor udał się do piwnic w poszukiwaniu drugiego „wybrańca" - i od bardzo dawna nie wraca. Co więcej, Janus zakazał schodzić do piwnicy i ustawia przy wejściu straże - niestety nic z tym na razie nie zrobimy. Wracamy do Janusa i kłamiemy, że nie udało się nam odnaleźć kota, bowiem Arhu za żadne skarby nie zamierza dać się łobuzowi głaskać. Książe zleci nam kolejną pracę - dostarczenie listu miłosnego do Lelay. Argh, kolejna strasznie skomplikowana misja godna bohatera! Komnata Lelay (rys. 15) znajduje się na południu (5 - mapa 6), przed jego oddaniem z ciekawości możecie przeczytać list - najwidoczniej Janus nie jest romantykiem. Nie krępujcie się, możecie obrażać księżniczkę do woli - rozpieszczony bachor w pełni na to zasługuje! Wracamy do Janusa zameldować o wykonaniu zadania i odebrać kolejne rozkazy - tym razem mamy zanieść Laley kwiaty. Kilka stosownych chwastów rośnie przy studni na dziedzińcu (6 - mapa 6) - wystarczy je zerwać (rys. 16) i dostarczyć tej małej paskudzie. ;-) Podążamy do Janusa - odnajdziemy go w sali tronowej. Otrzymamy misję do wykonania - odnalezienie pluszowego misia. (Na miłość boską, to jakiś koszmar!) Przy okazji będziemy świadkami rozmowy księcia z ambasadorem elfów - Bronthionem. Wszystko wskazuje na to, że szykuje się wojna! Misia odnajdziemy w pobliżu jadalni (7 - mapa 6); po zaniesieniu go Lelay usłyszymy kolejne wyzwiska. Natychmiast przybiegnie Thens i poinformuje nas, że jesteśmy potrzebni w sali tronowej, w której za chwilę ma się rozpocząć spotkanie z kupcami z Verdistis. To ostatnia szansa, by się rozejrzeć po zamku! Niech możnowładcy nieco na naszą skromną osobę poczekają, w końcu z takiej roboty nas nie wyrzucą. ;-) W południowej części znajduje się kuchnia (8 - mapa 6) - jeśli macie dobre serduszko, możecie pomóc kucharzowi pozmywać naczynia. W tym celu przelejcie wodę z wiadra stojącego koło stołu do miski, a następnie kilkanaście razy włóżcie do niej stertę brudnych naczyń (za każdym razem pojawi się czysty talerz, a stos się nieco zmniejszy). Na koniec zapakujcie wszystkie czyste naczynia i patelnie do plecaka - i zameldujcie kucharzowi o wykonaniu zadania. Zdobędziecie honorowe członkostwo w gildii bohaterów pomywaczy. ;-) Zadowoleni z siebie podążamy do sali tronowej na nudne spotkanie z kupcami. Jednak okaże się, że będzie weselej, niż się spodziewaliśmy - do komnaty wtargnie oddział orków pragnących zabić Janusa. Z chęcią byśmy im pomogli, jednak dla niepoznaki trzeba ich zabić (i jest mi bardzo z tego powodu smutno). ;-) Książę chyba jednak przejrzy nasz plan, bowiem za naszą opieszałość zostaniemy wyrzuceni z zamku! No, nareszcie! Niestety nasza reputacja spadnie o 15 punktów, jednak nic na to poradzimy. Zanim udamy się do najbliższej tawerny upić się z radości, że znów jesteśmy wolni, pojawi się Elona, która błyskawicznie nas pojmie i przetransportuje do własnego więzienia!

4 Zamek Stormfist



5 Jama Iony



Ucieczka z więzienia

Elona okaże się członkinią stowarzyszenia Czarnego Pierścienia! Bez makijażu wygląda troszkę gorzej ;-), a jej prawdziwe imię brzmi Iona. Obieca nam ona znakomitą imprezę, której główną atrakcją będzie torturowanie naszego pięknego ciała (ale ubaw!) - i chwilowo się oddali. Nie trzeba geniuszu, by zgadnąć, że nasze zadanie to ucieczka z jamy Iony. Teoretycznie nasza sytuacja jest beznadziejna - bo cela jest zamknięta i pilnuje nas dwóch strażników. Poza tym nie mamy żadnego wyposażenia i na dodatek nie możemy rzucać zaklęć. Poszarpcie kraty w akcie desperacji (może by je tak przegryźć?), a po chwili nadejdzie wybawienie. Terminator w postaci kota Arhu, który nie tylko potrafi gadać, ale jak widać - umie rzucać zaklęcia! Kicia poda nam klucz do celi i już za chwilę będziemy wolni. Przynajmniej teoretycznie, bowiem droga do wyjścia jest bardzo długa. Podążamy na zachód i wspinamy się schodami. Ponieważ nie będziemy po jaskini biegać w kapciach, proponuję zacząć od odszukania ekwipunku. W sali z beczkami na wschodzie odnajdziemy klucz (2 - mapa 7), dzięki któremu dostaniemy się do komnaty na północy (1 - mapa 7). W skrzyni jest nasz cenny ekwipunek, hura! Z prawej strony (3 - mapa 7) widać zejście do piwnicy, w której przebywa „pupilek" Iony, chwilowo jednak jest ono zamknięte. Podążamy na zachód i rozprawiamy się z pierwszymi przeciwnikami. Pamiętajcie, że na stalowe szkielety najlepiej działają błyskawice, natomiast liszy jest niezwykle wrażliwy na ogień. Do czasu wyjścia z jaskini jedynym sposobem regeneracji punktów życia i magii jest znalezione jedzenie, mikstury czy też olbrzymie misy (rys. 17) wypełnione magicznymi eliksirami (4 - mapa 7), których kilka znajduje się w okolicy. Jak nietrudno zgadnąć, czerwone w pełni regenerują punkty życia, natomiast niebieskie przywracają punkty mana. Tyle wyjaśnień - podążamy na zachód, do głównej sali (5 - mapa 7), w której korytarz się rozgałęzia.

13

14

15

16

17

18

Tajemnice jaskini

Najpierw udamy się na południe, by po przełączeniu dźwigni (rys. 17) (6 - mapa 7) dostać się do komnaty na wschodzie (7 - mapa 7). Po przestawieniu beczek zagradzających drogę (jest ich bardzo dużo!) przejdziemy do ukrytej biblioteki, będącej jednocześnie portalem do bliżej nieokreślonej chaty! Ucieczka z domu szaleństwa nie będzie taka prosta - każde drzwi są teleportem do innej jego części. Skorzystajcie z nieobecności gospodarzy (a raczej ich zgonu) i zabierzcie wszystko, co może się okazać przydatne. ;-) Naszym celem jest dostanie się do kuchni, w której pod stertą brudnych talerzy odnajdziecie klucz. Teraz zachodnimi drzwiami udajemy się do sypialni i kładziemy się spać, co jest kluczem do wydostania się z tego upiornego miejsca! Wróciliśmy z powrotem do jaskini Iony - zabieramy jedyną księgę, która pozostała - i wracamy na główny korytarz (5 - mapa 7). Podążamy na zachód i odbijamy na północ. Ściana z prawej strony jest fałszywa (8 - mapa 7) - dostaniemy się przez nią do ukrytego skarbca! Klucz do skrzyni znajduje się pod zgniłym jedzeniem. Podążamy dalej na wschód, aż dojdziemy do sali z zejściem na drugi poziom jaskini Iony (9 - mapa 7) - wystarczy wypowiedzieć odpowiednie zaklęcie zapisane na pergaminie, aby pojawiły się schody pozwalające nam zejść. Recytujcie uważnie, albowiem w przypadku pomyłki zaatakuje was liczna grupa truposzy! Zarówno drugi, jak i trzeci poziom jaskini Iony wypełniony jest potworami, natomiast na czwartym czeka nas pojedynek z jej „zwierzaczkiem" (rys. 18). Skrzynie w jego komnacie otworzymy za pomocą czaszki leżącej na podłodze (trzeba ją wcześniej włożyć do plecaka). Moim zdaniem, udanie się na niższe poziomy nie jest w tej chwili dobrym pomysłem, dlatego przeszukiwaniem jaskiń zajmijcie się trochę później - gdy odzyskacie kamienne piramidy teleportacyjne pozwalające zachować stały kontakt z łóżkiem. ;-) Podążamy zatem na zachód i gasimy jedną ze świec stojących w pentagramie (10 - mapa 7). Na północy zniknie ściana (11 - mapa 7), co pozwoli nam wejść do komnaty pełnej klejnotów. Niestety okażą się one iluzją i znikną, jednak jak najbardziej realny jest miecz, który tu pozostanie. Co więcej, jest on drugą częścią (z trzech) świętej broni! Pakujemy go do plecaka i podążamy dalej na zachód i południe aż do komnaty z trzema znajomo wyglądającymi kamiennymi piramidami (12 - mapa 7). Aby uaktywnić znajdujący się pomiędzy cokołami portal, musimy dotknąć każdą z piramid osobno. Niestety wiąże się to również z przywołaniem za każdym razem dość silnego przeciwnika - przygotujcie się na trzy trudne potyczki! Teleport przeniesie nas w zachodnią część labiryntu (13 - mapa 7), skąd wystarczy nieznacznie odbić na południe, by wyjść schodami na zewnątrz (14 - mapa 7).

6 Riverłown

Cmentarz

Na powierzchni (1 - mapa 8) ponownie spotkamy kota Arhu. Jest on już niemal pewny, że Zandalorowi stała się jakaś krzywda. Naszym zadaniem będzie przedostanie się ukradkiem do zamku i dowiedzenie, co przydarzyło się Zandalorowi. Ponieważ mamy formalny zakaz wejścia do warowni, będziemy musieli poszukać innej drogi - Arhu sugeruje, abyśmy porozmawiali na ten temat z dobrze nam już znanym przywódcą gildii złodziei - Robem, w tawernie w Verdistis. Nim opuścimy cmentarz, pojawi się Iona. Będzie niezwykle zmartwiona tym, że wydostaliśmy się z luksusowego apartamentu, jaki nam przygotowała w jaskini - i ze złości przywoła z grobów wszystkich nieumarłych, aby z nami zatańczyli pogrzebowy taniec. ;-) Najrozsądniej będzie szybko opuścić cmentarz (4 - mapa 8), jednak po zregenerowaniu ran warto tu wrócić i zbadać kryptę znajdującą się w północnej części (2 - mapa 8). Oprócz zdobycia niezłej jakości przedmiotów, czeka nas potyczka z władcą zjaw (ubicie go warte jest aż 20 000 p. dośw.), który pilnuje dźwigni znajdującej się we wschodniej części krypty. Dzięki niej otworzą się drzwi do kaplicy na cmentarzu (3 - mapa 8), w której napotkamy ducha zamordowanego księcia Ferela. Powiedzcie mu, że pomściliśmy jego śmierć, posyłając w zaświaty zabójcę Cybu i dzięki temu dusza księcia znajdzie wieczny spoczynek. Po opuszczeniu cmentarza zaczepi nas mężczyzna o imieniu Apollo – i poprosi o odnalezienie przyjaciela, Shrimpo. Jest to bardzo nietypowe zadanie, a jego rozwiązanie co najmniej zaskakujące. W północno-wschodniej części cmentarza (5 - mapa 8) odnajdziemy 7 nagrobków (rys. 23), na których inskrypcje możemy przeczytać. Każda z nich zaczyna się od wymienienia imienia ofiary. Pomniki ustawiono wzdłuż okręgu - jeśli zaczniemy czytać inskrypcje od litery „S" i kolejno oraz zgodnie z ruchem wskazówek zegara, imiona ofiar dadzą słowo S.H.R.I.M.P.O! Jednocześnie pojawi się potężny potwór morski - oczywiście przyjaciel Apolla. Przestrzegam was przed nim, bo stwór jest niezwykle silny i jego zabicie może się okazać niezwykle trudne - na wszelki wypadek zapiszcie stan gry! Po ubiciu paskudy uzyskamy 32 000 punktów doświadczenia; Apollo opowie niezwykłą historię przemiany Shrimpo (rys. 24) w obrońcę tuńczyków wszelakich. Dodatkowo będziemy mogli zabrać jego broń - harpun Atlantów.

Wycieczka do Verdistis i zejście do podmiejskich kanałów

OK, koniec głupot, czas wyruszyć z odsieczą Zandalorowi. Zgodnie z radą kota (do czego to doszło!) podążamy do Verdistis na rozmowę z Robem (3 - mapa 1). Poinformuje nas on, że gildia ma własne tajne wejścia do zamku, które znajdują się w kanałach pod miastem! Wracamy do Rivertown i schodzimy do kanałów, korzystając z zejścia w centrum dzielnicy targowej (6 - mapa 5) albo lepiej - przez piwnicę domu Liana (7 - mapa 5). Kanały zwiedzaliśmy już wcześniej przy okazji zadania związanego z kupcem Marcusem, jednak wtedy przeszukaliśmy wschodnią ich część (5 - mapa 9). Teraz znajdujemy się w tej zachodniej (1 - mapa 9) i podążamy w prawo aż do skrzyżowania korytarzy (2 - mapa 9). Po odbiciu na północ trafimy do tajemnego wejścia do więzienia (3 - mapa 9), przy którym czeka nas potyczka z potężnym katem (rys. 21). Bydlak jest naprawdę niezwykle groźny, zachowajcie więc ostrożność. Przy jego zwłokach znajdziemy znakomity topór, a w jednej z cel złodzieja krów - Doriana (niestety nie można go uwolnić). Podążamy kanałami na południe, aż dojdziemy do ukrytego wejścia skarbca (4 - mapa 9).

Królewski skarbiec

Natychmiast wchodzimy do środka. Wszystko wskazuje na to, że nasz przyjaciel Zandalor ma poważne kłopoty. Drugi z „wybrańców" Jaris został zabity, natomiast mag znajduje się w potrzasku, otoczony przez orki. Czas ruszyć z odsieczą! (Mam bardzo złą wiadomość - w skarbcu nie można rzucać zaklęć!) Wokół jest pełno pułapek, dlatego cały czas powinniście pilnować tego, by wasz bohater znajdował się w dobrej kondycji zdrowotnej. Ruszamy (1 - mapa 10) w prawo i przechodzimy do skarbca (2 - mapa 10) - w sekundę stajemy się bardzo bogaci! Podążamy dalej na wschód, aż dojdziemy do mówiących wrót (no nie, najpierw koty, teraz drzwi!), które nie zechcą nas przepuścić dalej, dopóki nie podamy hasła (3 - mapa 10). Niestety tego na razie nie znamy, a z drzwiami lepiej się nie kłócić, bo skoro gadający kot umie czarować, to te pewnie też potrafią nieźle przyłożyć. ;-) Zawracamy na zachód i wchodzimy do sali pełnej orków (4 - mapa 10). Czary nie działają, więc trzeba ubić je jakimś kijem (im większy, tym lepiej) ;-) i regenerować siły znalezionymi eliksirami (rys. 22). Teoretycznie możecie z nimi nie walczyć i szybko biec na zachód - do sali, w której przebywa Zandalor (5 - mapa 10) - orki boją się tam wejść. Mag wyjawi nam powód swojej wizyty w zamku i zleci zadanie - odnalezienie miecza kłamstw. Znajduje się on w zbrojowni za mówiącymi wrotami, na szczęście Zandalor zdradzi też do nich hasło: ANWAS ENDOR. Podążamy na wschód, wypowiadamy hasło i przez usta (rys. 23) (a, fe!) wchodzimy do zbrojowni (6 - mapa 10). Niestety miecz kłamstw zniknął! Zamiast niego na podłodze leży zabawka. Zabieramy wszystko, co wyda się nam cenne - i wracamy do Zandalora poinformować go o naszym odkryciu. Historia wreszcie nabiera sensu - Janus musiał wejść do zbrojowni i zabrać miecz, który opanował jego umysł i uczynił go podobnym do Władcy Chaosu! Zandalor zdecyduje natychmiast teleportować nas do tawerny „Chleb krasnoludów" (czemu nie zrobił tego wcześniej?), w której oczekuje drugi z „wybrańców" - Wouter. Niestety przybędziemy za późno i wojownik zostanie zabity! Zostaliśmy jedynym żywym „wybrańcem"! Zandalor nie chce dłużej zwlekać i ryzykować - mamy natychmiast przenieść się do sali obrad „siódemki". Poproście go jednak, by dał wam czas na przygotowania - sprzedajcie nieprzydatne rzeczy, zakupcie zapas magicznych mikstur, zreperujcie broń, zapiszcie stan gry i gdy będziecie gotowi, spotkajcie się z Zandalorem w tawernie (8 - mapa 5).

Sala obrad „siódemki"

(Walka z demonem i przygotowania do zwołania narady.)

Znaleźliśmy się w pułapce! Olbrzymi demon uwięził Zandalora, a z nami chce się bawić w kotka i myszkę. Musimy zabić Sucubuss, a nie będzie to zadanie łatwe. Demona odnajdziemy w północnej części sali obrad – proponuję, abyście nie tracili cennej energii na walkę z umarlakami, tylko od razu zaatakowali potwora. Sucubuss jest niezwykle szybka, a jej pocałunki niemal śmiertelne - regularnie regenerujcie punkty zdrowia miksturami! Gdy potwór padnie martwy, sala zostanie automatycznie oczyszczona z umarlaków, a Zandalor opowie historię tego miejsca. Nasze zadanie to zwołanie obrad „siódemki"; by tego dokonać, musimy odszukać przedstawicieli poszczególnych ras: krasnoludów, elfów, ludzi, czarodziei, jaszczurów, orków i impów. Łącznie mamy zatem 7 zadań. W sali na północy znajdują się kule (rys. 24), które po umieszczeniu w odpowiednich pomnikach ukażą nam wizerunki poszczególnych reprezentantów. Dodatkowych informacji na ich temat udzieli nam Zandalor - wystarczy ich tylko odszukać. Przedstawiciela magów właśnie odwiedziliśmy -jest nim sam Zandalor.;-) I to chyba najszybciej zarobione 82 000 punktów doświadczenia. Przed opuszczeniem sal obrad przeszukacie pobliskie sale. W skrzyniach znajdziemy kilka cennych przedmiotów, natomiast w komnacie na zachodzie przebywa Imp, który ukradł nasze kamienne piramidy teleportacyjne! Jak dobrze jest mieć je znowu przy sobie! Korzystamy z teleportu w centrum sali i wracamy do Rivertown odszukać delegata ludzi.

25

26

27

28

7 Riverłown

Delegaci

Jest nim Mardaneus, znany nam dobrze uzdrowiciel z Aleroth. Pospiesznie udajemy się do niego z wizytą (2 - mapa 5). Na miejscu czeka nas niespodzianka - osadę najechał liczny oddział orków. Dom uzdrowiciela jest zamknięty - klucz do niego odnajdziemy w chacie na północy, należącej do Lanilora (9 - mapa 5). Wcześniej musimy pokonać Demonę (rys. 25), jedną z członkiń stowarzyszenia Czarnego Pierścienia. Paskuda jest dość silna i niestety nie uda się jej zabić- ciężko ranna ucieknie z pola walki, teleportując się w bliżej nieokreślone miejsce. Zdobytym kluczem otwieramy dom Mardaneusa i informujemy go o zebraniu „rady siedmiu". Drugi reprezentant odnaleziony. Kolej na orka o imieniu Kroxy. Jak wiemy, przebywa on w więzieniu w obozowisku swoich pobratymców. To znajduje się w południowo-wschodnim narożniku mapy (10 - mapa 5) i najszybciej dotrzemy tam, teleportując się do spalonej wioski (11 - mapa 5), a następnie odbijając na wschód. Czeka nas trudna potyczka z elitarnymi orkami, bydlaki są niezwykle silne (szczególnie giganci). Zachowajcie ostrożność. W pobliżu więzienia znajduje się namiot przywódcy - Baluka (rys. 26). Wyczuje on naszą obecność i natychmiast zaatakuje. Przy jego zwłokach odnajdziemy klucz do jednej ze skrzyń w namiocie, która będzie zawierała klucz do kolejnej etc. W ostatniej natrafimy na pergamin orków aktywujący teleport w centrum obozowiska. Przed namiotem znajdują się cztery jamy służące jako więzienie. Kroxy znajduje się w tej na południowym zachodzie (rys. 27). Zadanie wykonane; przed opuszczeniem osady Orków warto ją dokładnie splądrować, albowiem w namiotach znajduje się olbrzymia ilość dość cennego uzbrojenia. Czas na czwartego reprezentanta - tym razem będzie to jaszczur o imieniu Goemoe. Udajemy się do karczmy „Pod niebieskim dzikiem". Podczas rozmowy z którymś z przebywających tam uzdrowicieli (np. Joramem przy barze) dowiemy się, że Goemoe opuścił tawernę! Nikt nie wie, dokąd się udał, dlatego ponownie musimy się przenieść do sali obrad „siódemki" i wykorzystać kulę, by ta ujawniła nam lokalizację jaszczura. Okazuje się, że Goemoe został porwany i przemieniony w węża! Zandalor rozpoznał okolicę jako Verdistis, dlatego tam się udamy i spróbujemy uzyskać więcej wiadomości na temat domu, w którym nasz przyjaciel jest przetrzymywany.

8 Verdistis

Odczarowanie Goemoe'a

Wynajmowaniem i sprzedażą domów zajmuje się gildia kupiecka, dlatego proponuję udać się na rozmowę z jej przedstawicielem - Trevorem (18 - mapa 1). Rzeczywiście wynajął on jeden z domów we wschodniej części miasta (26 - mapa 1) podejrzanemu czarnoksiężnikowi. Szybko tam pędzimy i już po wejściu mamy pewność, że trafiliśmy w dobre miejsce, bowiem zostaniemy zaatakowani przez grupę ciężkozbrojnych rycerzy. Po rozprawieniu się z nimi schodzimy do piwnicy, w której czeka nas niemiła niespodzianka - zostaniemy zamrożeni przez Corneliusa, który na szczęście pogna pochwalić się zdobyczą lonie. Po chwili z odsieczą przyjdzie nam Zandalor, który obserwował rozwój sytuacji przez magiczną kulę. Z lewej strony - na paczkach, leży klucz, którym otworzymy pobliską salę. Przebywa w niej Goemoe przemieniony w węża i naszym zadaniem będzie znalezienie sposobu, aby przywrócić jaszczurowi jego naturalną postać. Nie będzie to szczególnie trudne - wystarczy zabrać laskę przemiany (rys. 28) z sali na południu i właściwie ją wykorzystać. Goemoe natychmiast przeniesie się do sali obrad rady.

Przedstawiciel Impów

Kolejnym z delegatów jest Imp, który - według kuli - znajduje się we wschodniej części pobliskiej tawerny (27 - mapa 1). Niestety czeka nas rozczarowanie, bowiem Imp, którego tam odnajdziemy, nie jest tym, jakiego szukamy (rys. 29)! Prawdziwy delegat znajduje się bardzo blisko, w jego spodniach! O czym wy myślicie, świntuchy ;-), po prostu Imp Antx znajduje się w magicznym świecie zamkniętym w małej szklanej kuli. Aby wejść do magicznego świata, wystarczy dotknąć kulę. Na co jeszcze czekacie? Jazda! W ten oto dziwny sposób znaleźliśmy się w krainie Arakand, która w zasadzie jest jednym wielkim ogrodem. Z prawej strony znajdują się tu nagrobki ofiar Dj Hammera ;-), a pod tarczą odnajdziemy klucz, którym otworzymy złoty słój z lewej; zabieramy stąd niezły przedmiot. A skoro już o słojach mowa, na terenie ogrodu znajduje się ich o wiele więcej, zaś do otworzenia każdego z nich potrzebny będzie odpowiedni klucz. Te ukryte są w krzakach, pod doniczkami etc. - dlatego bardzo dobrze się rozglądajcie (polecam klawisz [Alt]). Oprócz znakomitych przedmiotów, po otworzeniu ostatniego dzbana w pierwszej części ogrodu nasz bohater awansuje na kolejny poziom, a to w przybliżeniu warte jest ok. 1 000 000 punktów doświadczenia. Po wejściu na teren ogrodu zagadnie nas Lysandra - królowa pszczół, następnie Ragona, przywódca os. Odkąd gadałem z drzwiami i kotem - już nic mnie nie zdziwi. ;-) Obydwie siły prowadzą wojnę o tę krainę i proszą o nasze wsparcie, kusząc nagrodą w postaci klucza do chaty, w której przebywa Imp. Wybór, po której stronie się opowiecie - nie ma większego znaczenia - ja zdecydowałem wspomóc pszczoły, bowiem bronią własnego terytorium. Podążamy na północ – wkraczamy na teren bitwy. Zabijcie tak dużo os (rys. 30), ile zdołacie, a najlepiej wszystkie. Na koniec czeka nas potyczka z Ragonem, po ubiciu którego ponownie zjawi się Lysandra i ofiaruje nam klucz do domu Impa. Ponadto w dowód wdzięczności nauczy nas umiejętności aury dowodzenia! Jeśli pobiegniecie do domu wcześniej, niż zabijecie znaczą ilość os, królowa również da wam klucz, jednak obrazi się na was i zadanie nie będzie wykonane! W domu - zgodnie z oczekiwaniami - odnajdziemy Antxa, który bez problemów wypowie słowa zaklęcia i zostanie przeniesiony do sali obrad „siódemki". Proponuję podążyć w jego ślady, najpierw dotykając magicznej kuli, którą mamy w plecaku - i wracając do Verdistis, następnie wykorzystując znajdujący się w centrum miasta teleport (15 - mapa 1).

29

30

31

9 Riverłown

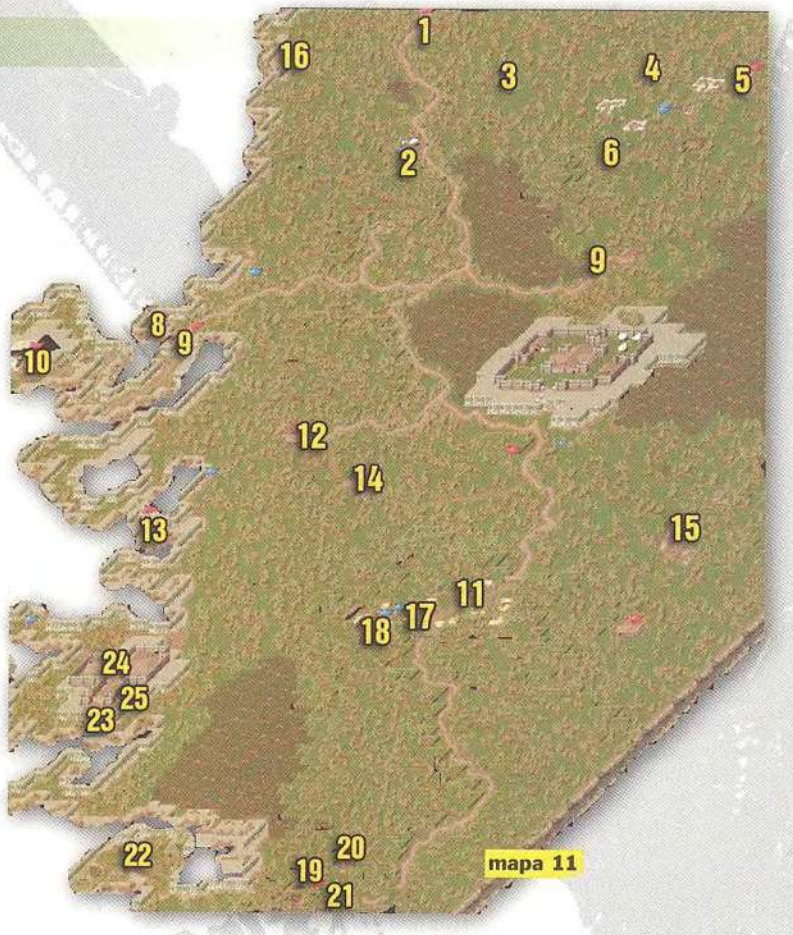
Poszukiwania delegata krasnoludów

Po zajrzeniu ponownie w magiczną kulę krasnoludów zostanie wreszcie ujawniony ich reprezentant, a jest nim Eolus (rys. 31), mieszkający w osadzie Glenborus; na wschód od zamku Stormfist (15 - mapa 5). Niestety nie zechce się on udać na obrady, dopóki nie odzyskamy kamiennego topora, relikwii krasnoludów, która została skradziona przez elfy! Jeden ze złodziei został złapany i znajduje się w więzieniu (18 - mapa 5). Proponuję zacząć od przesłuchania go, jednak wcześniej musimy na to otrzymać zgodę burmistrza Gregora (17 - mapa 5) (ten - swoją drogą - jest nieźle pijany). ;-) Elf przetrzymywany w więziennej piwnicy będzie się zaklinał, że jest niewinny i został porwany oraz podrzucony do wioski przez jakiegoś człowieka i śmierdzącego miodem pitnym krasnoluda. Hm, jedynym znanym nam pijakiem w tej osadzie jest pan burmistrz, dlatego proponuję raz jeszcze złożyć mu wizytę. Wcześniej jednak w pobliskiej karczmie zakupcie (16 - mapa 5) butelkę najlepszego miodu pitnego. Gregor poczęstowany trunkiem i oczarowany naszą osobą przyzna się, że współpracuje z jakimiś „tajemniczymi przyjaciółmi", których siedziba znajduje się w kopalniach pod siedzibą krasnoludów. Celem tej współpracy ma być ostateczne zniszczenie elfów! Cała historia pozorowanej kradzieży nabiera sensu - pozostaje nam tylko zdobyć niezbite dowody w tej sprawie. W tym celu wybierzemy się wreszcie do Ciemnego Lasu - droga doń prowadzi na południe od gildii łuczników (19 - mapa 5).

10 Ciemny Las

Kolekcjoner i miecz

Zaczynamy w północnej części mapy (1 - mapa 11) – podążamy na południe. Zauważcie, że olbrzymie żuki są w 100% odporne na ogień. Na szczęście kilka błyskawic skutecznie pozbawi je ochoty do życia. Po krótkim marszu natrafimy na obozowisko Raymonda (2 - mapa 11). Kupiec zleci nam odszukanie starożytnej wazy, która powinna znajdować się w jednej z pobliskich krypt. Odbijamy na wschód i szybko dochodzimy do wejścia jaskini (3 - mapa 11). Czeka nas tu wiele potyczek z duchami, z czego jeden jest szczególnie potężny. Przedmioty znajdujące się za kratami z łatwością zabierzemy, wykorzystując umiejętność telekinezy. Waza, jakiej poszukuje kolekcjoner, znajduje się w centrum krypt i poza opisem - niczym od innych się nie różni; dlatego łatwo ją przegapić (rys. 32). Tuż przed wyjściem z grobowca, w pajęczynie odnajdziemy dziwny amulet - trzecia i ostatnia część legendarnej świętej broni! Jej stworzeniem zajmiemy się już niebawem, tymczasem wychodzimy na powierzchnię (4 - mapa 11). Nieopodal na wschodzie znajduje się miecz wbity w kamień. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, iż miecz mówi - i poprosi nas o wyjęcie! No, tego to już za dużo, ja rozumiem - kot ma pysk, więc może gadać, ale kawał blachy? ;-) Spełnienie tej prośby spowoduje uwolnienie ducha zdolnego zabić wszystkie żywe istoty w całej krainie! To nie żart, pod żadnym pozorem nie opuszczajcie zatem lasu po wyciągnięciu miecza! Upiór z kamienia można pokonać wyłącznie na jeden sposób - najpierw „tradycyjnie" ubijając i szybko wbijając miecz w kamień (musimy go „ręcznie" przeciągnąć z plecaka na kamień) (rys. 33).



Stworzenie świętej broni

Na południowym zachodzie znajduje się jeden z wielu teleportów (6 - mapa 11) - proponuję z niego skorzystać i na chwilę powrócić do Rivertown, by udać się w okolice kościoła. W północno-wschodniej części (14 - mapa 5), w krzakach znajduje się ukryte zejście do podziemi (rys. 38). Po ustaniu w jednym z niebieskich kręgów duch zapyta nas, które dwa święte przedmioty jesteśmy gotowi poświęcić po to, aby trzeci zyskał olbrzymią siłę. I tu istotna uwaga - pod żadnym pozorem nie dotykajcie grobowców, inaczej zadanie zostanie niewykonane! Koniec przerwy - teleportem wracamy do Ciemnego Lasu.

Zasadzka zbójów

Odbijamy na zachód i oddajemy wazę kolekcjonerowi – inkasujemy 5000 sztuk złota. Podążamy drogą na południowy wschód – tu, spotkamy Saphira (7 - mapa 11). Opowie nam on o tym, że trolle brutalnie zamordowały jego rodzinę - i poprosi o jej pomszczenie. Siedziba górskich trolli, z którymi mamy walczyć, znajduje się na końcu drogi - na zachodzie (8 - mapa 11).

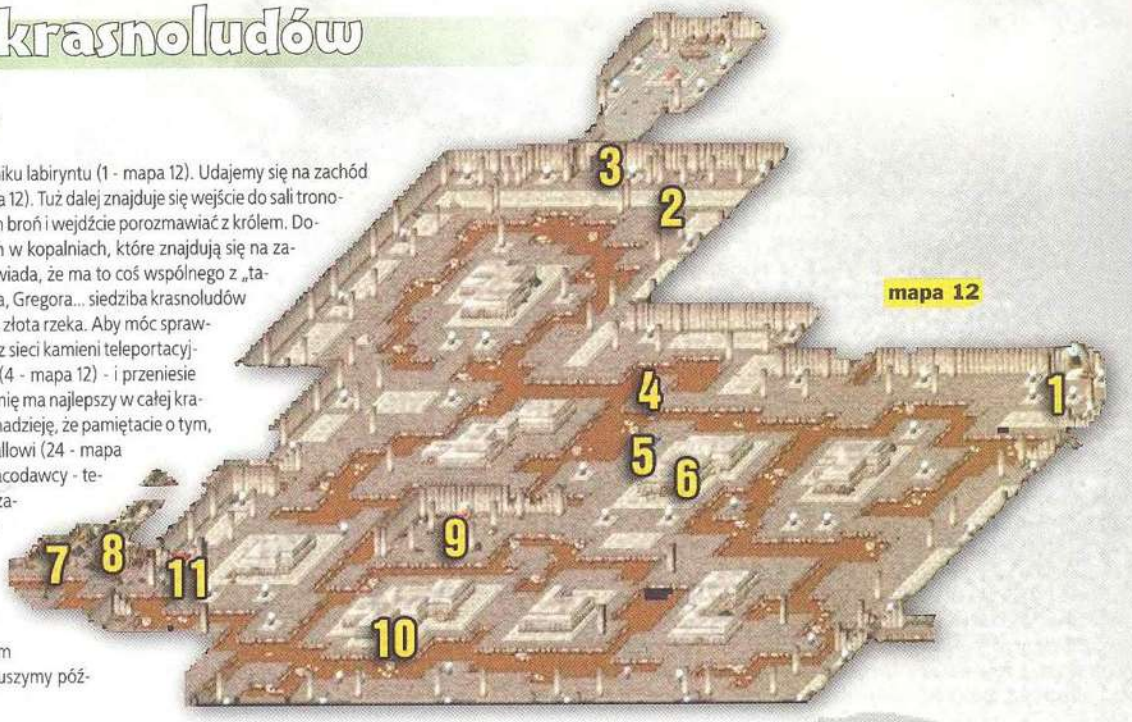
Po dotarciu na miejsce okaże się, że zostaliśmy zdradzeni, Saphiro okazał się kłamcą, zaś smutna historia o napaści trolli była przynęta, by wciągnąć nas w zasadzkę! Nie pozostaje nam nic innego, niż ubić całą jego bandę i dać im tym samym ostateczną lekcję, że niełądnie jest kłamać, a tym bardziej próbować kogoś zamordować.

Na południu znajduje się wejście do wąwozu (9 - mapa 11) – jeśli nim podążymy, dojdziemy wprost do siedziby krasnoludów (10 - mapa 11).

11 Siedziba krasnoludów

Wizyta u króla

Znajdujemy się w północno-wschodnim narożniku labiryntu (1 - mapa 12). Udajemy się na zachód – tu, odnajdziemy kolejny z teleportów (2 - mapa 12). Tuż dalej znajduje się wejście do sali tronowej (3 - mapa 12), grzecznie oddajcie strażnikom broń i wejdźcie porozmawiać z królem. Dowiemy się od niego o tajemniczych zaginięciach w kopalniach, które znajdują się na zachodzie (11 - mapa 12). Hm, instynkt mi podpowiada, że ma to coś wspólnego z „tajemniczymi przyjaciółmi" burmistrza Glenborusa, Gregora... siedziba krasnoludów składa się z wielu małych wysepek, które oplata złota rzeka. Aby móc sprawnie się między nimi poruszać, należy skorzystać z sieci kamieni teleportacyjnych. Pierwszy z nich znajduje się na południu (4 - mapa 12) - i przeniesie nas na wysepkę (5 - mapa 12), na której pracownię ma najlepszy w całej krainie jubiler (rys. 35) - Elmer (6 - mapa 12). Mam nadzieję, że pamiętacie o tym, iż obiecaliśmy sekretarzowi Sir Dantego, Randallowi (24 - mapa 1), odebrać od jubilera broszkę dla żony jego pracodawcy - teraz możemy to zadanie wykonać. Odbijamy na zachód i kierujemy się w stronę zejścia do starych kopalń (7 - mapa 12). Tuż koło niego znajduje się mała sala, w której odnajdziemy czwartą, i ostatnią, część skarbu (8 - mapa 12)! By się do niej dostać, nasz bohater musi znać umiejętność otwierania zamków, bowiem klucza nigdzie tu nie znajdziemy. Po skarb wyruszymy później, tymczasem schodzimy do kopalni.



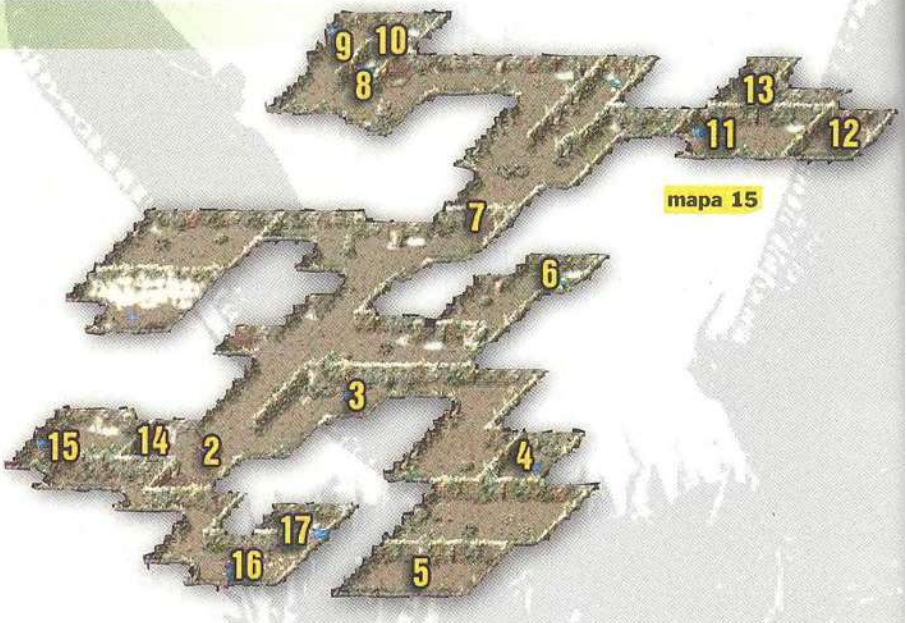
Kopalnie złych krasnoludów i smocza zbroja

Podążamy (1 - mapa 13) na wschód i rozprawiamy się ze zgrają złych krasnoludów. Walka będzie trudna, bowiem paskudy są bardzo odporne na wszystkie czary - proponuję przywołać do pomocy jakiegoś potwora, który dobrze wali mieczem (idealnym będzie czar zawezwij demona adiutanta). Na rozgałęzieniu korytarzy (2 - mapa 13) odbijamy na północny wschód i schodzimy na niższy poziom kopalni (3 - mapa 13). Kamiennemu strażnikowi (1 - mapa 14) recytujemy hasło zasłyszane u Gregora (przepowiednia – „prophecy"), dzięki czemu przejdziemy do dalszych sal labiryntu. Podążamy wciąż na wschód aż do sali, w której spotkamy Mrcendora (2 - mapa 14), jednego z członków stowarzyszenia Czarnego Pierścienia! To było do przewidzenia, że te bydlaki są odpowiedzialne za uknucie tej przebiegłej intrygi! Czeka nas niezwykle trudna potyczka, albowiem łobuz ma aż 4000 punktów życia. Po wygranej walce przełączamy pobliską dźwignię i ścigamy łobuza, podążając na północ. W sali z lewej strony (3 - mapa 14) odnajdziemy skradziony krasnoludom kamienny topór, natomiast w komnacie na wschodzie (4 - mapa 14) list do Gregora - niezbity dowód jego zdrady (ten również pakujemy do plecaka). Wracamy do siedziby krasnoludów i udajemy się wprost do sali tronowej. Król w dowód wdzięczności opowie nam o legendarnej smoczej zbroi, o której więcej informacji będzie mógł nam dostarczyć najlepszy kowal w krainie – Grisha, i do niego natychmiast podążamy (9 - mapa 12). W skład zbroi wchodzą pas, tarcza (które to już mamy), a także rękawice, hełm i pancerz. Ten ostatni składa się z dwóch części - właściwej zbroi i klejnotu zwanego „sercem smoka"! Jedynym tropem w tej sprawie jest informacja, że pancerz ma jeden z bogaczy w Verdistis. Na południu znajduje się dom krasnoluda Stroburna (10 – mapa 12). Martwi się on o brata, który postanowił zamieszkać na powierzchni - w wiosce Glenborus, i poprosi nas o odszukanie Rimmera. Tak się szczęśliwie składa, że niedawno go odwiedziliśmy (kupując od niego miód pitny). Możemy zatem uspokoić Stroburna, że jego bratu dobrze się powodzi. Mimo wszystko proponuję na chwilę powrócić do Rivertown, by opowiedzieć Elousowi (15 - mapa 5), że znaleźliśmy kamienny topór. Dzięki temu szósty z delegatów uda się do sali obrad. Potem pozdrowimy Rimmera (16 - mapa 5) od braciszka i wykonamy tym samym zadanie, otrzymując w prezencie 5 butelek znakomitego piwa. Do odszukania pozostał nam już tylko reprezentant elfów – ich wioska znajduje się w Ciemnym Lesie.

12 Ciemny Las

Wyprawa po skarb!

Wioska elfów znajduje się w południowej części mapy (11 - mapa 11). Jednak wcześniej proponuję udać się na poszukiwanie skarbu, do którego prowadzą cztery mapy, z tak wielkim trudem przez nas odszukane. W tym celu podążamy na zachód (16 - mapa 11) - w pobliże zbocza jednego ze wzniesień (rys. 40). Pozornie nic tu nie ma, jednak po odrzuceniu kilku kamieni ukaże się wejście do jaskini! Oczywiście wchodzimy do środka. Przebijamy się przez ścianę z pajęczyn (1 - mapa 15) i podążamy do sali z kamienną misą (2 - mapa 15). Zauważcie, że szalone szkielety są bardzo odporne na ogień i truciznę - jedynym rozwiązaniem są tu błyskawice. Odbijamy na wschód i przełączamy dźwignie na pobliskiej ścianie (3 - mapa 15). Dalej odnajdziemy klucz do skrzyni w skarbcu (4 - mapa 15) i na południu pierwszą magiczną kulę (5 - mapa 15). Zawracamy i udajemy się na północ, potem przełączamy kolejną dźwignię (6 - mapa 15) i dzięki temu będziemy mogli się udać do niedostępnej wcześniej części jaskini (7 - mapa 15). W salach na zachodzie odnajdziemy drugi klucz (8 - mapa 15), następną dźwignię (9 - mapa 15) i tuż obok - drugą magiczną kulę (10 - mapa 15). Odbijamy na wschód i przestawiamy dźwignię (11 - mapa 15) oraz kolejną znajdującą się w sali obok (12 - mapa 15). Dzięki tym zabiegom będziemy mogli się dostać do sali na północy i zabrać ostatnią z kul (13 - mapa 15). Wracamy do kamiennej misy (2 - mapa 15) i umieszczamy w niej - kolejno - trzy kule. Dzięki temu z lewej strony ukarzą się wrota (14 - mapa 15)! Po dotknięciu ołtarza (15 - mapa 15) pojawi się potężny strażnik skarbu – przestrzegam, byście wcześniej zapisali stan gry (rys. 41). Teraz już bez przeszkód możemy wejść do skarbca i wykąpać się w złocie oraz klejnotach! Za fałszywą ścianą - na północy, znajduje się sala - hołd dla ofiar zamachu terrorystycznego w USA z 11 września 2001 (17 - mapa 15). To jednak nie wszystko - jeśli wejdziecie do komnaty z 5 butelkami piwa otrzymanymi od Rimmera, czterema linami (leżą na podłodze) i dokładnie 2002 sztukami złota (przytrzymajcie klawisz [CTRL], by je wydzielić) w plecaku, zostaniecie teleportowani do ukrytej jaskini, w której można uratować twórców gry i wykonać zadanie – zabić „bugi" znajdujące się w programie! W zamian za tę pomoc Sven zamieni srebrną zbroję (zdobędziemy ją już za chwilę) w cudowny pancerz Larian! Belgowie mają naprawdę wyśmienite poczucie humoru! I na koniec ważna informacja - z jaskini można się wydostać tylko przez użycie kamiennej piramidy teleportu, a tę powinniście mieć w plecaku!



Pustelnik i alchemik

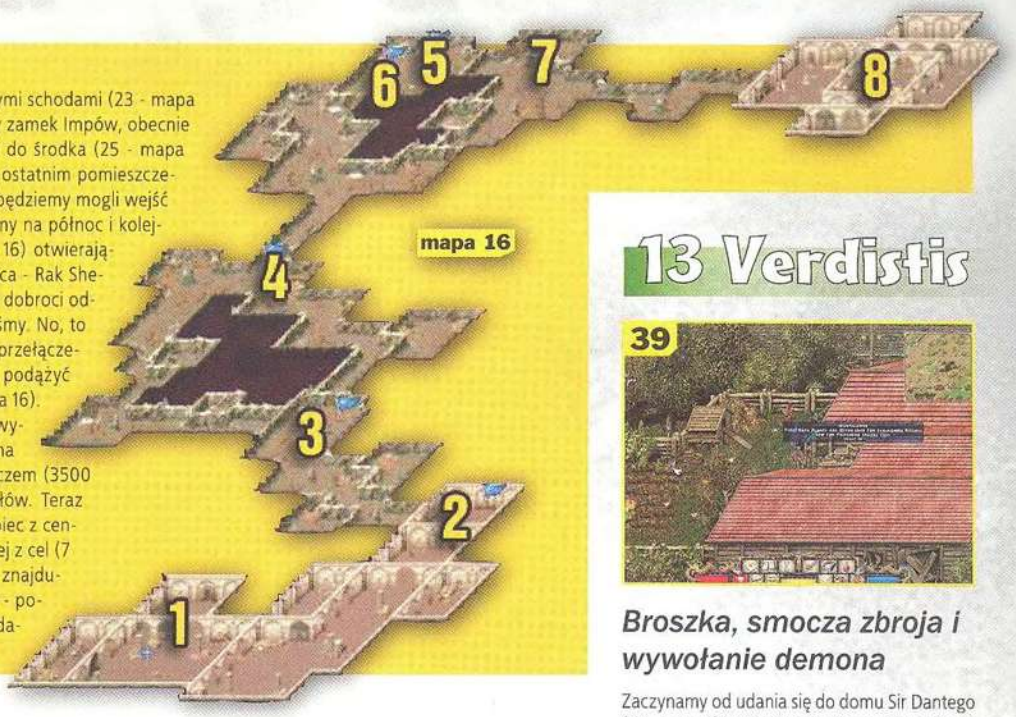
Wracamy na powierzchnię i dokańczamy zwiedzanie lasu. Po drodze do wioski elfów warto zajrzeć do chatki znajdującej się na końcu jednej z dróg (12 - mapa 11). Mieszkający w niej pustelnik opowie nam o okrutnym demonie czyhającym na życie podróżnych. Jego jaskinia znajduje się na zachodzie (13 - mapa 11), a naszym celem jest zabicie Stalkera. Nie będzie to zbyt skomplikowanie - wystarczy udać się do jaskini, podążać na południowy wschód, ubijając Ghule, aby na koniec zmierzyć się z Demonem. A okaże się nim sam pustelnik! I bądź tu, człowieku, miły i pomagaj ludziom, to zechcą cię zjeść. ;-) W nagrodę za ubicie bestii wzrośnie nasza reputacja, a w skrzyni odnajdziemy wspomnianą wcześniej srebrną zbroję. W pobliżu chaty pustelnika mieszka alchemik (14 - mapa 11). Poprosi on nas o dostarczenie specjalnej rośliny, która rośnie wyłącznie w pobliżu mówiącego drzewa! No to w drogę - drzewo rośnie na wschodzie (15 - mapa 11) i nie jest zbyt miłe. Na szczęście możemy wykorzystać wskazówkę udzieloną nam przez napotkane po drodze elfy - i postraszyć je drwalami. W ten sposób uzyskamy pozwolenie na zabranie kwiatów i przy okazji gałęzi potrzebnej Corrinie z Verdistis (13 - mapa 1) do wywołania demona (mam nadzieję, że jeszcze o tym zadaniu nie zapomnieliście). Wracamy do medicusa i wręczamy mu roślinę. Ten w nagrodę nauczy nas umiejętności alchemii. Najwyższa pora udać się do wioski elfów.

Wioska elfów i ukryty obóz orków

W pobliżu studni (17 - mapa 11) dosięgnie nas strzała amora ;-) i zakochamy się w elficy (rys. 38)! Piękność odwzajemni nasze uczucie, jeśli rozwiążemy konflikt między elfami a krasnoludami. I to zadanie już wykonaliśmy, albowiem odzyskaliśmy święty kamienny topór krasnoludów. Nasza miłość ma dla nas jeszcze jedno zadanie - odzyskanie zagubionego naszyjnika jej babki, który utracono wieki temu! Super, ponieważ nie ma wskazówek, gdzie go szukać. Przy odrobinie szczęścia trafimy nań za jakieś 60 lat. ;-) Sytuację ratuje fakt, że dostaliśmy pergamin, który przedstawia naszyjnik - wystarczy udać się do najlepszego jubilera w krainie - Elmera (6 - mapa 12), i zlecić mu wykonanie kopii. Będzie nas to kosztować - bagatela – 7500 sztuk złota. Jednak warto, bo po dostarczeniu go pięknej elficy, będziemy ją mogli dowoli całować (hm, a może tak to wszystko wydać w domu uciech w Verdistis, 7500 podzielone przez 250 daje 30 nocy z „profesjonalistkami"). ;-) W wiosce - zgodnie z oczekiwaniami- natrafimy na delegata elfów - Bronthiona (18 - mapa 11). Nie zechce on jednak przyłączyć się do obrad, dopóki nie znajdziemy winnego zbezczeszczenia elfich grobów. Zdaje się, że nie mamy wyboru; podążamy na południe - do miejsca pochówku (19 - mapa 11). W pobliżu, na północy, znajduje się kolejny teleport (20 - mapa 11), natomiast w kopcu przykrytym gałęźmi nieopodal - na południu (21 - mapa 11), natrafimy na znakomite rękawice – część legendarnej smoczej zbroi! Wchodzimy na wzgórze z grobami elfów – tu, natychmiast dostrzeżemy podejrzane krasnoludy. Podążymy za nimi na zachód i dochodzimy do obozu orków! W jego północnej części znajduje się jaskinia (22 - mapa 11) - wchodzimy do środka. Podążamy na zachód i przełączamy dźwignię – wchodzimy do dużej sali z orkami. W jej centrum znajduje się fałszywa płytka podłogowa – to zejście na niższy poziom. Tu czeka nas niezwykle trudna walka z Josephiną, kolejną z członkiń stowarzyszenia Czarnego Pierścienia. (Oczywiście ta zgraja łobuzów uknuła i tę intrygę, zmieniając orki w krasnoludów!) Josephina jest znakomitym magiem, odpornym na większość zaklęć - jedynym rozwiązaniem jest ubicie jej za pomocą miecza (przywołajcie sobie do pomocy potwory). W razie większych problemów możecie zrezygnować z walki i wyłącznie zabrać z biurka księgę oraz laskę – święte przedmioty elfów. Wracamy do Bronthiona i opowiadamy mu szczegółowo całą historię. Elf bez ociągania się uda się na do sali obrad „siódemki", co oznacza, że rytuał błogosławieństwa może się już rozpocząć! Gratuluję! Nim sami udacie się do sali obrad, proponuję dokończyć zaległe zadania, bowiem po rozpoczęciu obrad nie będziemy już mogli powrócić do krainy Revellion!

Zamek wyznawców smoków

Proponuję wyruszyć na południowy zachód i kamiennymi schodami (23 - mapa 11) wejść na wzgórze, na którym mieści się opuszczony zamek Impów, obecnie zamieszkany przez wyznawców smoków. Wchodzimy do środka (25 - mapa 11). Podążamy (1 - mapa 16) na północny wschód i w ostatnim pomieszczeniu przełączamy dźwignię (2 - mapa 16). Dzięki temu będziemy mogli wejść do znajdujących się z lewej strony katakumb. Podążamy na północ i kolejno przełączamy dwie główne dźwignie (3, 4 - mapa 16) otwierające kraty. W ostatniej sali natrafimy na smoczego jeźdźca - Rak Sheena (5 - mapa 16), który najwyraźniej nie zamierza po dobroci oddać nam klejnotu smoczego serca. A po to tu przybyliśmy. No, to zdobędziemy go siłą - smoczy rycerz ucieknie, a my po przełączeniu dźwigni na ścianie (6 - mapa 16) będziemy mogli podążyć jego śladem i udać się na wschód, do skarbca (8 - mapa 16). Tam czeka nas niezwykle trudna walka ze smoczymi wyznawcami i samym Rak Sheenem. Bydlak jest odporny na wszystko - poza trucizną, dlatego albo ubijcie go mieczem (3500 punktów życia!), albo użyjcie czaru uderzenia żywiołów. Teraz możemy zabrać klejnot „smocze serce", opróżnić skarbiec z cennych przedmiotów i w drodze powrotnej zabrać z jednej z cel (7 - mapa 16) pergamin aktywujący teleport Impów. Ten znajduje się przed zamkiem (25 - mapa 11). Klejnot już mamy - pozostaje nam odszukać smoczy pancerz. I w tym celu udamy się do Verdistis.



mapa 16

14 Pustkowie

Poszukiwania smoka

Narodziliśmy się ponownie, tym razem jako pełnoprawny wybraniec! Awansowaliśmy aż o 5 poziomów i możemy rozwijać 8 nowych umiejętności dostępnych jedynie wybrańcom bogów. Szczególnie przypadły mi do gustu śmierć wybrańca (jednym uderzeniem zabijamy impy i później kamienne gargulce) i zatrzymanie czasu. Niestety nie mamy zupełnie pojęcia, w jakim miejscu się znaleźliśmy (1 - mapa 17). W rozmowie z przyjaznymi orkami (2 - mapa 17) dowiemy się kilku istotnych informacji, otrzymamy wycinek mapy, a także pohandlujemy. Podążamy na wschód w kierunku przełęczy (3 - mapa 17) wskazanej nam przez u Droxa i rozprawiamy się z hordą impów. Po dotarciu na miejsce spotkamy Zandalora i kota Arhu. Mag wyjaśni nam, co się stało podczas kilku miesięcy naszej nieobecności - i zleci zadanie przesadzające o losach całego świata - powstrzymanie rytuału przywołania Władcy Chaosu! Wcześniej musimy przebyć bagno, które jest zabójcze dla ludzi, a jedyny sposób na pokonanie go to zostanie duchem! Podobno w okolicy znajduje się smok mogący go nas nauczyć. Zandalor przeniesie nas do wioski na zachodzie (4 - mapa 17) – ta stanie się naszą bazą wypadową. W domu obok (5 - mapa 17) napotkamy orka Kroxsiego (rys. 46), który trudni się handlem - przedmioty ma znakomite, dlatego warto z nim prowadzić interesy, szczególnie zakupić złote czary do umieszczenia w broni. Dom orka jest idealnym miejscem do pozostawienia w nim kamiennej piramidy, bowiem łóżko też się w nim znajduje. Podążamy na wycieczkę. Cały teren opanowały impy i diabły piaskowe (odporne na czary). Na południu (5 - mapa 17) odnajdziemy obóz smoczych jeźdźców. Walka z nimi jest piekielnie trudna, jednak pozwala zdobyć sporo punktów doświadczenia i jest dobrym treningiem przez finałową batalią. W północno-wschodniej części mapy (7 - mapa 17) odnajdziemy smoka. Bestia jest bardzo wrażliwa na słowa - dlatego mówcie do niej wzniosłym tonem. By poznać czar zostania duchem, trzeba potwora oszukać, mówiąc, iż nauczymy go tej umiejętności jako prezentu od nas. Bestia (rys. 47) odpowie, że zna już to zaklęcie i wypowie jego formułę! Heh! ;-) Odbijamy na północ i dochodzimy do zabójczego dla śmiertelników bagna (8 - mapa 17). Korzystamy z umiejętności zamiany w ducha i bez problemów dostajemy się na wyspę z zejściem do podziemi (9 - mapa 17).

40

41

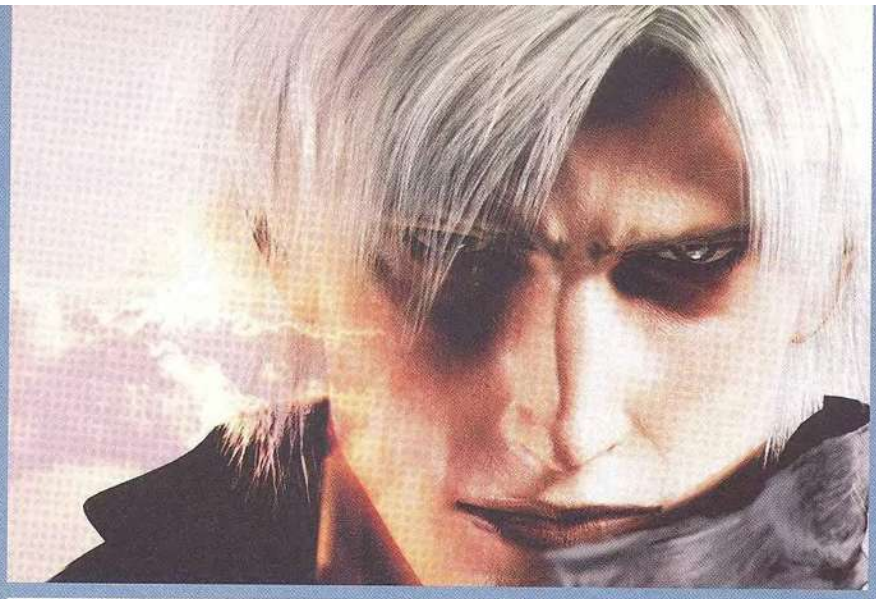
mapa 17

13 Verdistis

39

Broszka, smocza zbroja i wywołanie demona

Zaczynamy od udania się do domu Sir Dantego (24 - mapa 1) i oddania sekretarzowi broszki zamówionej u jubilera Elmera. Ponieważ Sir Dante nic nie wie o smoczej zbroi, wniosek jest prosty - musi ją mieć Sir Patric. Do jego domu szybko się teraz udamy (10 - mapa 1). Bogacz zgodzi się ją oddać, jeśli pomożemy mu odzyskać pieniądze, jakie jest mu winien Lucius. Dom Luciusa znajduje się w centrum miasta (28 - mapa 1) i niestety nie jest on w stanie oddać pożyczonego złota, bowiem je przegrał! Zobowiązujemy się zatem do spłaty długu Luciusa. Wracamy do Sir Partica i wręczamy mu 2500 sztuk złota. Zgodnie z obietnicą otrzymamy smoczy pancerz - wierzcie mi, że jest on wart wielokrotnie więcej, niż zań zapłaciliśmy! Przed opuszczeniem Verdistis wypada jeszcze odwiedzić Corrinę (13 - mapa 1) i przekazać jej przedmioty potrzebne do rytuału wywołania demona: wino od Anthtaberta, księgę od Penumbry i gałąź z mówiącego drzewa. Do rozpoczęcia ceremonii potrzebny jest jeszcze kwiat (rys. 39) z pobliskiego ogrodu – teraz możemy zejść do piwnicy, ustać w środku pentagramu i obserwować widowisko. W nagrodę nauczymy się umiejętności banicji! Przed wyjściem warto z Corriną pohandlować, bowiem ma ona dużo znakomitych czarów, jakie możemy umieścić w broni, i ksiąg umiejętności. Ponieważ mamy obydwie części smoczej zbroi, teleportujemy się do siedziby krasnoludów, a potem udajemy na rozmowę z Grishą. Podczas jednego dnia zreperuje legendarną smoczą zbroję, której piękno przyprawi nas o zawroty głowy! Zgodnie z obietnicą, król krasnoludów podaruje nam smoczy hełm. Dzięki temu udało się nam skompletować wszystkie części smoczego pancerza! W samą porę, bowiem to już koniec naszych przygód w Rivellonie. Przygotujcie się dobrze do podróży, z której już nie wrócimy - nie zapomnijcie spakować do plecaka obydwu kamiennych piramid! Przenosimy się do sali obrad i informujemy Zandalora o tym, że udało nam się zebrać wszystkich przedstawicieli. By rozpocząć błogosławieństwo, wystarczy uderzyć w gong. Na opisanie tego, co nastąpi później, brakuje odpowiednich słów!



(PS2) Black & Bruised

Odblokowanie Boxers Life
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, X, kwadrat, O, R1, X, kwadrat, O, R1, Start.

Odblokowanie Double Speeda
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, 10 x R1, Start.

Nietykalność dla pierwszego boksera
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, X, X, O, O, R1, R1, kwadrat, kwadrat, Start.

Mnóstwo Power-Upsów
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, cross, O, cross, O, cross, O, kwadrat, kwadrat, kwadrat, Start.

Odblokowanie wszystkich bokserów
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, X, O, kwadrat, kwadrat, R1, R1, kwadrat, O, X, Start.

Odblokowanie trybu Intercontinental
Przejdź do Setup, następnie Cheat Codes i wprowadź następującą kombinację: Start, X, X, X, O, O, O, kwadrat, kwadrat, kwadrat, Start.

(PC) Harry Potter i Komnata Tajemic

Miotła 2000
Drugiego dnia w szkole masz się udać na ćwiczenia w Quidditch. Jeśli uzyskasz ocenę B lub lepszą, dostaniesz od kapitana latającą miotłę Nimbus 2000. Możesz na niej latać po terenie szkoły, ale tylko w dzień. Nie możesz także wlecieć do szkoły, a wylądować będziesz mógł jedynie w miejscu startu.

Nieskończone życia
W Komnacie Tajemnic zniszcz znajdujące się na ścianach obrazy, a otworzysz przejście i będziesz miał nieskończone życia oraz 100 punktów dla Gryffindora.

Karty czarodziei
Wiele z nich znajdziesz w skrzyniach w Borrow oraz Diagon Ally. Bardzo szybko można je także zdobyć, grając w gry Neville'a, przede wszystkim wyścigi na miotle.

Więcej skrzyń ze skarbami
Gdy nauczysz się zaklęcia Incendio, a dodatkowo masz Nimbus 2000, leć w górę, a następnie w puste miejsce pośrodku zamku. Wyląduj tam, a potem zapal wszystkie świece zaklęciem. Pojawi się skrzynia - w niej znajdziesz karty wiedźm lub czarodziei.

Mnóstwo fasolek wszystkich smaków Bertiego Blottsa
Udaj się na wieżę Gryffindora - w rogu coś zobaczysz. Zaatakuj to za pomocą Flipendo, a wypadną trzy fasolki. Ponieważ dalsze ataki nic nie dadzą, cofnij się nieco za róg i wróć tu ponownie. Tym razem zadziała - wystarczy powtarzać do momentu, aż będziesz miał pełną torbę.

Fasolki - sposób drugi
Gdy zdobędziesz Nimbus 2000, zabaw się w przelatywanie przez unoszące się nad Hogwartem kręgi. Niebieski to 10 fasolek, żółty - 1, czerwony - 3, a zielony - 2.

(PS2) Tom Clancy's Ghost Recon

God Mode
Włącz pauzę i wprowadź następującą kombinację: L1, R2, L2, R1, Select - nieśmiertelność tylko dla twojej postaci.

Odblokowanie wszystkich misji
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: X, L2, trójkąt, R2, Select.

Odblokowanie dodatków
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: L1, L2, R1, R2, X, Select.

(PS2) LEGO Racers 2

Odblokowanie trybu Wide Angle
Włącz pauzę, a następnie wprowadź kombinację: lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, góra, góra, góra, dół, dół, dół, lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo.

Odblokowanie tras na Marsie
W głównym menu musisz wprowadzić następującą kombinację: lewo, lewo, prawo, prawo, lewo, lewo, prawo, prawo, dół, lewo, prawo.

Odblokowanie Marsjanina
W głównym menu musisz wprowadzić następującą kombinację: prawo, lewo, prawo, góra, dół, lewo, prawo, góra, góra.

(PS2) The Powerpuff Girls: Relish Rampage

Dodatkowa Chemical X Bottle
Wystarczy w czasie gry wprowadzić następującą kombinację: X(2), O, X, O, L1, L1, X, X, O, X, O, L1, L1.

Uzupełnienie zdrowia
Aby uzupełnić zdrowie o 1/3, wprowadź kombinację: L1, L2, L1, kwadrat, R2, R1, R2, by uzupełnić na maksa: L2, R1, R2, L1, X, trójkąt, O, kwadrat, R2, L1, L2, R1.

(PC) Command & Conquer Generals

Graj Rosją. Otwórz konsolę i wpisz: Russia: Yuri_Relived, a jednostki będą się nazywać tak samo jak w starych grach z cyklu C&C.

(PS2) Vampire Night

Odblokowanie Free Play
Musisz przejść wszystkie misje treningowe.

(PC) Realm Of Hepurmia

Wpisz podczas gry:

WILDMAGE - nieskończona amunicja
GETALIFE - 12 ekstra żyć
TAKSFREE - 1500 sztuk złota
THERMION - zabija wszystkich wrogów
ELEKTRON - jak wyżej

(PS2) Tom and Jerry in War of the Whiskers

Nieskończone życie
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: X, O, X, trójkąt, trójkąt, kwadrat, O, trójkąt.

Nieskończona amunicja
W czasie gry wprowadź następującą kombinację: O, kwadrat, O, trójkąt, X, kwadrat, X, X.

(PS2) Kessen II

Chciałbyś grać po dowolnej ze stron?
Aby uzyskać możliwość gry siłami Cao Cao lub Lui Bei, musisz jedynie ukończyć grę. Gdy będziesz ją chciał rozpocząć jeszcze raz, w głównym menu wybierz opcję New Game, a będziesz mógł wybrać dowolną ze stron.

Dodatkowe bitwy
Musisz ukończyć grę (po dowolnej stronie) na poziomie Expert, a będziesz miał dostęp do dwóch nowych planszy.

(PS2) Fatal Frame

Odblokowanie Battle Mode i nie tylko
Po jednokrotnym ukończeniu gry będziesz miał dostęp do Battle Mode, Sound Test, Ghost List i funkcji specjalnych.

Odblokowanie wyboru rozdziału
Musisz ukończyć grę na poziomie Nightmare.

Odblokowanie poziomu Nightmare
Musisz ukończyć Battle Mode.

Odblokowanie drugiego zakończenia
Musisz ukończyć grę na poziomie Nightmare.

(PS2) Klonoa 2: Lunatea's Veil

Odblokowanie galerii
Wystarczy, że na każdej planszy znajdziesz wszystkie 150 gemów, a będziesz miał dostęp do nowych obrazków w galerii.

Odblokowanie poziomów
Wystarczy, że na każdej planszy znajdziesz wszystkie 6 gwiazd, a dostaniesz laleczkę, która pojawi się na ekranie R1. Gdy będziesz miał ich osiem, odblokujesz pierwszy ukryty poziom, przy szesnastu drugi.

Odblokowanie Music Box
Po ukończeniu pierwszego ukrytego poziomu będziesz miał dostęp do pierwszych 27 ścieżek dźwiękowych, zaś po przejściu drugiego - do wszystkich.

Gra jako Momesuto
Wystarczy raz ukończyć grę.

Zmiana kamery
Gdy po ukończeniu gry rozpoczniesz nową, wykorzystując końcowy save, będziesz mógł skorzystać z opcji Vision Selector.

(PS2) Guilty Gear X2

Wersje EX postaci
Gdy pokonasz daną postać w trybie Survival, będziesz miał dostęp do jej wersji EX. Aby nią zagrać, na ekranie wyboru postaci wystarczy podświetlić wersję zwykłą i wcisnąć klawisz L2.

Wybór planszy
By wybrać inną planszę, wystarczy podświetlić postać, a następnie wcisnąć R2.

(PS2) Devil May Cry 2

Szybsze poruszanie się
Na otwartym terenie bardziej opłaca się turlać - po naciśnięciu w tym samym czasie O pokonasz dwa razy większy dystans.
Odblokowanie trybu Bloody Palace
Musisz ukończyć grę zarówno jako Dante, jak i Lucia.
Odblokowanie nowych ubranek
Pierwszy kostium Dantego (i Lucii) odblokujesz po ukończeniu nim gry na dowolnym poziomie, drugi - gdy dokonasz tego w trybie Dante Must Die. By odblokować drugi kostium Lucii, musisz ukończyć grę w trybie Lucia Must Die.
Odblokowanie trybu Dante (Lucia) Must Die Mode
Musisz ukończyć grę na Hard jako Dante (lub Lucia).
Odblokowanie wyboru misji
Musisz ukończyć grę dowolną postacią na dowolnym poziomie.
Odblokowanie Trish
Musisz ukończyć grę w trybie Hard jako Dante.
Leczący Flame Heart
Gdy zdobędziesz go w siódmej misji Dantego, załuż go, włącz Devil Trigger (L1), a następnie stań w lawie - zostaniesz uleczony.

(PS2) Downforce

Zwiększenie inteligencji przeciwników
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację: trójkąt, prawo, lewo, kwadrat, góra, O, dół, prawo.

Nietykalność
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację: L1, trójkąt, R1, trójkąt, dół, dół, O.

Prosty sposób na puchary
Można je zdobyć bez konieczności wygrywania. Wystarczy przejść do głównego menu i wprowadzić następującą kombinację:
poziom Beginner: prawo, prawo, L1, trójkąt, trójkąt, R1, prawo
poziom Intermediate: prawo, prawo, kwadrat, lewo, L1, R1, kwadrat, kwadrat
poziom Expert: prawo, prawo, O, lewo, L1, O, R1, O

Odblokowanie mistrzostw
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację:
poziom Intermediate: dół, kwadrat, góra, kwadrat, prawo, prawo, lewo
poziom Expert: trójkąt, prawo, lewo, kwadrat, góra, O, dół, prawo

Odblokowanie Crash Arena
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację: lewo, prawo, prawo, kwadrat, dół, trójkąt, trójkąt, kwadrat.
Aby odblokować ją dla trybu dla dwóch graczy, wprowadź następującą kombinację: prawo, lewo, lewo, O, góra, trójkąt, trójkąt, kwadrat.

(PS2) Ape Escape 2

Odblokowanie Spike'a
Musisz ukończyć grę z 297 zebranymi małpami. Teraz wystarczy w głównym menu wejść w New Game i wcisnąć klawisze L1 + START.

(PS2) Clock Tower 3

Nowe ubranka
Po ukończeniu gry otrzymasz klucz. Wystarczy rozpocząć grę, korzystając z ostatniego save'a i za jego pomocą otworzyć szafkę Alyssy - w środku będzie pięć nowych kostiumów.

Odblokowanie Cinema Theather
Wystarczy ukończyć grę.

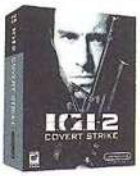
(PS2) Drome Racers

Proste zwycięstwa
W głównym menu wprowadź następującą kombinację: lewo, prawo, lewo, prawo, góra, dół, góra, dół, kwadrat, trójkąt, O. Dzięki temu w czasie gry wystarczy wcisnąć L3, by od razu wygrać.

GAME OVER!!!

TOP TEN PLUS

1. Unreal 2 - The Awakening
2. Command And Conquer: Generals
3. I.G.I 2: Covert Strike
4. American Conquest
5. SimCity 4
6. Warcraft III: Reign of Chaos
7. The Sims: Deluxe Edition
8. The Elder Scrolls III: Morrowind
9. Medal of Honor: Allied Assault
10. Dark Age of Camelot: Shrouded Isles



Bit Bomba

Imię i nazwisko: **Lara Croft**
Wiek: **34**
Miejsce urodzenia: **Wimbledon, Anglia**
Edukacja: **mistrzyni sportów ekstremalnych, znawczyni historii starożytnej, ekspert broni palnej, świetny kucharz**
Gra: **Tomb Raider**

Lara długo czekała na prezentację w Bit Bombie, ale stało się tak dlatego, że została gwiazdą na długo przed wszystkimi poprzednio prezentowanymi Bit Bombami. Lara Croft ma już 34 lata, ale zupełnie nie widać po niej upływu lat.

Jest piękna, ale w dość zwyczajny sposób - i pociągająca, ale nie wyzywająca; przy tym energiczna i przebojowa. Niezwykłe połączenie seksu i przemocy. Czy nastoletnich graczy naprawdę fascynuje piękna kobieta mordująca z zimną krwią? Popularność Brytyjki, która przebojem trafiła również na duży ekran, jest chyba najlepszą na to odpowiedzią.

Mrowie modelek, które wcielały się w rolę Lary, nie przysłoniło wcale jej cyfrowego wizerunku, jaki można znaleźć w milionach kopii w Internecie, i nie tylko. Lara jest piękna, błyskotliwa, inteligentna, a atrybutów jej kobiecości po prostu nie sposób ominąć wzrokiem. Kierować taką istotą, zmuszać ją do pełzania lub zabijania to dla wielu czysta rozkosz. :)

Siostra Plus radzi

Ostatnio zauważyłem, że nic mi się nie chce. Cały czas jestem zmęczony, nie mam ochoty na granie, chodzenie do szkoły, najchętniej bym tylko spał.

Paweł

Drogi Pawle!
Najchętniej napisałabym, że jesteś obmierzłym leniem i lepiej, byś zabrał się do nauki - ale powody twojego zmęczenia mogą być o wiele poważniejsze niż zwykłe rozpasanie i lenistwo. Zmęczenie oraz ociężałość mogą być związane z depresją, która jest poważną chorobą, częstokroć mającą bardzo groźne następstwa. Objawy depresji są różnorodne. Niekoniecznie musi to być niechęć do pracy czy utrata zainteresowań. Do objawów depresji endogennej należą np. zaparcia, wysychanie błon śluzowych jamy ustnej, chudnięcie. Problem jest na tyle złożony i skomplikowany, że konieczna jest tu konsultacja w poradni psychologicznej. Adresy i numery telefonów poradni w okolicy znajdziesz w książce telefonicznej. Aha, i jeszcze jedno. Nie bagatelizuj tego problemu, bo szkoda, byś przepuścił tyle nowych gier. :)

Dlaczego komputer jest LEPSZY od kobiety?

Wydatki na komputery dają się przewidzieć.

Zachowanie komputerów jest obliczalne.

Komputer daje się wyłączyć (główna zaleta komputerów).

Komputer robi zwykle to, co chcesz.

Komputery się nie męczą i nie skarżą na ból głowy.

Podczas wymiany komputer nie zagraża życiu właściciela.

Można mieć wiele komputerów i nie mieć kłopotów.

Komputer nie stawia wciąż nowych wymagań.

Dostęp osób trzecich do komputera daje się kontrolować.

Komputery nie potrafią tańczyć.

Komputer jest cierpliwy.

Komputery nie żądają alimentów.

Kolejny, ostatni już fragment Małego Słownika Informatyka, w którym objaśniono większość haseł, na jakie może się natknąć początkujący użytkownik komputera. Dziś literka P.

pakiet - mała paczka

pamięć - niektórzy ją mają, ale krótką (najbardziej różnorodny i najmniej pojemny z komputerowych komponentów)

pamięć rozszerzona - może być notes

peryferia - odległy adres

piktogram - gram piktów

plik – dokument, który został zapisany z niezidentyfikowaną nazwą; trzeba wyobrazić sobie akta schowane w metalowej szafce, z tą różnicą, że gdy usiłujesz je usunąć, komputer zafunduje ci elektrowstrząsy i zakomunikuje, iż format pliku jest nieznany

podręcznik użytkownika - obiekt, który podnosi monitor do poziomu wzroku; używany również w celu podparcia krótszej nogi biurka

polecenie - patrz: rozkaz

pole obiektu - można podawać w metrach kwadratowych

pomoc – funkcja, która umożliwia zadawanie coraz większej liczby pytań; kiedy pomoc jest używana poprawnie użytkownik jest w stanie poruszać się po wielu ekranach pomocy i zakończeniu w miejscu rozpoczęcia bez uzyskania jakiejkolwiek wiedzy

port - z reguły nad morzem, ale są i suche porty (np. Medyka)

proces - w sądzie

program - dawniej mieliśmy „(...) partii programem narodu"

programiści - komputerowi mściciele; dawniej członkowie grupy szkolnych kujonów noszących taśmę magnetofonową na okularach; grali w Dungeons and Dragons i zapamiętywali epizody Star Treka; teraz milionerzy tworzący „miłe dla użytkownika" oprogramowanie - aby zemścić się na wszystkich, którzy dawali im wycisk

PROM - kursuje w Świnoujściu

protokół - sporządzany w czasie procesu

przeplot - wzór warkocza

przerwanie - coś podobnego do przecięcia

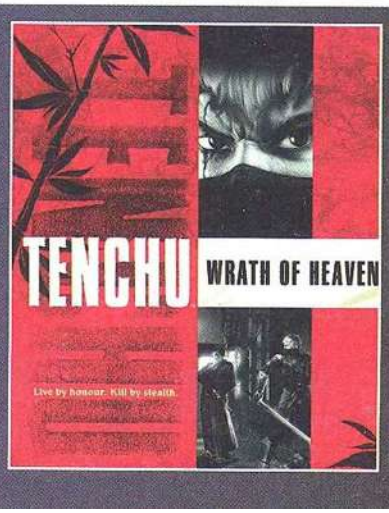
przezroczystość - dokładne określenie znajduje się w bajce pt. „Cesarz jest nagi"

Następny numer w sprzedaży od 11 kwietnia 2003.

Znajdziecie w nim poradniki i solucje do przebojów, takich jak Splinter Cell, Imposible Creatures, Sim City 4, Silent Hill 2 i innych.

Oraz (chyba że wiosna, wiosna, słodka wiosna zbytnio zawróci nam w głowach), recenzje gier: Tenchu 3, Gothic 2, Highland Warriors, Freelancer, Metroid Prime, American Conquest i wiele innych.

A do tego jak zwykle 2 płyty CD z pełnymi wersjami gier i najróżniejszymi ciekawostkami!



Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Partynicka 29
53 - 031 Wrocław

Jedna z dwóch przyjemności w ciemności.

Kieszonkowa wielkość
Bateria litowo - jonowa
Podświetlany ekran

GAME BOY ADVANCE SP™
dla mężczyzn

Nintendo®
GAMING 24:7™

WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 Płyty CD z grą: The Longest Journey – Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji 4-płytowej

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

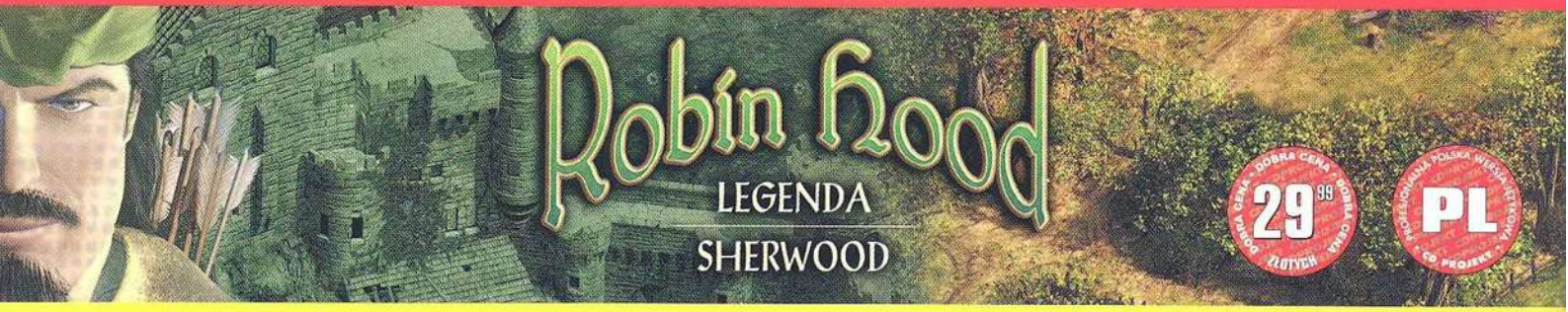
ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ

Robin Hood – Legenda Sherwood



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM